100 STRON TA SAMA CENA

GRAMY NA PSP W
WIPEOUT PURE

JAK, RATCHET I SLY
WRACAJĄ W NOWYCH GRACH

WYWIAD Z AUTOREM
GOD OF WAR

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • PSP • NDS • PS ONE • GAMEBOY

NEO PLUS

MAJ 2005 (05/2005)
nr 76 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

- **NEWS:** The Legend of Zelda, Far Cry Instincts, Conspiracy, Raze's Hell, 24: The Game, The Brave, Crime Life, The Warriors, Shadow the Hedgehog i inne
- **RECENZJE:** Star Fox Assault, MX vs ATV Unleashed, CT Special Forces, Unreal Championship 2, Stolen, Close Combat: First to Fight, NARC, Shining Tears, Mario Party 6, Lego Star Wars, Red Ninja i inne
- **SPECJAŁ:** Zawód: betatester – czy to naprawdę marzenie każdego gracza?

RECENZJE

- ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING
- DYNASTY WARRIORS 5
- MARIO TENNIS
- RIDGE RACER DS
- AREA 51
- DOOM 3
- STOLEN

I wiele innych!

MEDAL OF HONOR: WOJNA W EUROPIE

WYDAWAJ KOMENDY I WALCZ Z HITLEROWCAMI W NAJNOWSZEJ ODSŁONIE ZASŁUŻONEJ SERII

Independent Press
9 771505 820004 05
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Prince of Persia: Kindred Blades
Plus Ghost Recon 3 i inne gry Ubi - raport ze specjalnego pokazu

Midnight Club 3: DUB Edition
Rockstar dostarcza garnek miodu dla fanów nielegalnych wyścigów

Battlefield 2: Modern Combat
Raport z mroźnej Szwecji - nadchodzi król strzelanin!

PLUS: Soul Calibur 3 - masa shotów i informacji; pierwsze screeny z Tomb Raider Legend; Genji, Burnout: Revenge, nowy Bond

odtwarzacze MP3, DVD
i inny strzęt Audio-wideo

www.ultima.pl

ULTIMA

Świ... ...znej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery
zawsze pierwsze u nas!

zamówienia przedpremierowe to:
pierwszeństwo dostawy
niższe ceny

PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

PlayStation 2
+ gra-niespodzianka

699 zł

Nowe, wiosenne ceny !

Odtwarzacz Manta DVD Prince

czyta DVD
oraz Divix i Xivid
polskie czcionki

249,90 zł

Twoja cena: 249,90 zł

PS2 Accessory Pack Sony

pilot, Dual Shock 2,
karta pamięci 8MB

199 zł

Twoja cena: 199 zł

Głośniki CREATIVE INSPIRE GD-580 5.1
(PS2,XBox,GCN)

dedykowane do konsol
wbudowany dekoder

626 zł

Twoja cena: 626 zł

Odtwarzacz MP3 128/256/512 MB

(wbudowane radio,
różne kolory)

od 169 zł

Twoja cena:
od 169 zł

PLAYSTATION 2

ACE COMBAT 5	229
BROTHERS IN ARMS	199
BURNOUT 3	185
CALL OF DUTY Finest Hour	185
COLD FEAR	229
COLIN 2005	199
CONSTANTINE	199
DEATH BY DEGREES	239
DEF JAM Fight for NY	185
DEVIL MAY CRY 3	185
DISGAEA	199
EYETOY Play 2	179
FIFA 2005	185
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
FULL SPECTRUM WARRIOR	219
GRAN TURISMO 4	229
GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony	299
GTA: San Andreas + 2CD Soundtrack + bonus DVD	229
HAUNTING GROUND	185
JAK 3	239
KILLZONE	199
MERCENARIES	229
METAL GEAR SOLID 3	219
MORTAL KOMBAT Deception	189
NANOBREAKER	239
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
PLAYBOY: The Mansion	199
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199
PRO EVOLUTION SOCCER 4 + 8MB Sony	299
PROJECT SNOWBLIND	229
PSI-OPS	189
PUNISHER	219
RAINBOW SIX 3	179
RAINBOW SIX: Lockdown	219
RATCHET & CLANK 3	239
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
SHADOW OF ROME	185
SINGSTAR + mikrofony	179
SINGSTAR Party + mikrofony	239
SLY 2	239
SOCOM II + headset	199
SPLINTER CELL: Chaos Theory	219
STAR OCEAN Till the End of Time	239
STAR WARS Battlefront	239
SUIKODEN IV	229
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
TOCA Race Driver 2	199
TOTAL CLUB MANAGER 2005	149
UEFA CHampions League 2005	185
URBZ: Sims in the City	169
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189
WRC 4	239

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARC The Twilight Spirits	99
AUTOMODELLISTA	79
BATMAN: Rise of Sin Tzu	79
BEYONG GOOD&EVIL	89
BLOODY ROAR 4	79
BURNOUT 2	77
CASTELVANIA: Lament of Innocence	79
CATWOMAN	77
COLIN 04	99
CONFLICT DESERT STORM 2	79
CORVETTE	149
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DOWNHILL DOMINATION	69
DRAKENGARD	79
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	139
EYETOY: Play + kamera	149
F1 2003	99
FIFA 2004	77
FINAL FANTASY X	89
FINAL FANTASY X-2	77
FORMULA ONE 2003	59,90
GETAWAY	129
GETAWAY: Black Monday	129
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	89
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
GRANDIA 2	99
GTA: Vice City	119
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HEAD HUNTER: Redemption	139
INDIANA JONES and the Emperor's Tomb	69
JAK 2	89
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
NFS Underground	77
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
R: RACING-	139
RATCHET & CLANK	89
RATCHET & CLANK 2	89
RAYMAN 3	99
RED DEAD REVOLVER	79
RICHARD BURNS RALLY	79
SECOND SIGHT	79
SILENT HILL 4	119
SIMS	77
SIMS Poza Domem	77
SMASH COURT TENNIS PRO 2	79
SOCOM	79
SOCOM II	89
SOUL CALIBUR 2	119
SPIDER-MAN	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	119
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SSX 3	77
STAR TREK: Shaterred Universe	59,90
TEKKEN 4	89
TEKKEN TAG TOURNAMENT	89
TENCHU: Wrath of Heaven	77
TIGER WOODS 2004	77
TOM & JERRY: War Of The Whiskers	79
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	79
UNDER THE SKIN	119
VIEVTIFUL JOE	129
VIEVTIFUL JOE 2	129
X-MEN LEGENDS	119
WARHAMMER 40 000	69
WHIPLASH	69
WOLFENSTEIN	77
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	89
ZONE OF THE ENDERS 2	119

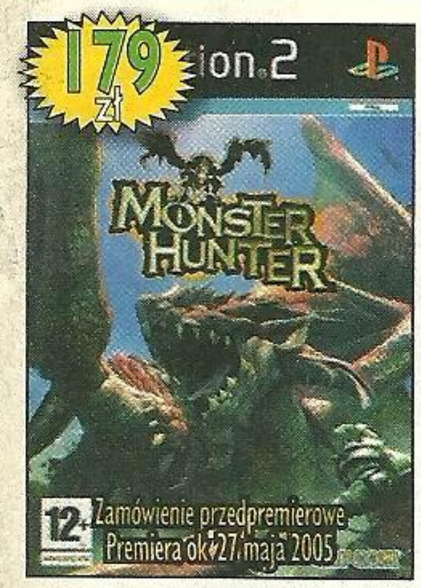
Akcesoria:

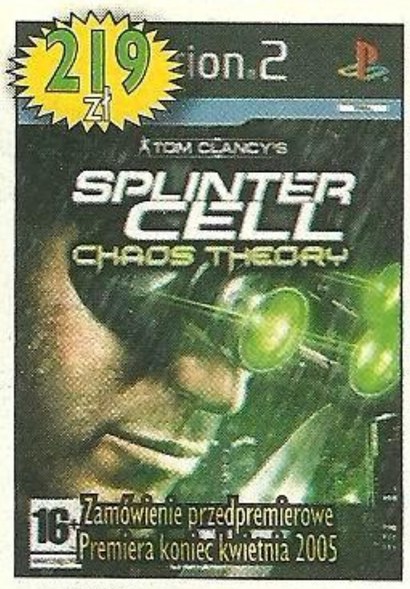
Konsola PLAYSTATION 2	**zupełnie nowe ceny ..... tel.,www**
Accessory pack / Triple pack Sony	199
Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Headset	125
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video do 3 konsol	45
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca Joytech	69
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Network Adapter	189
Optyczny kabel	29,90
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	12,90
Zestaw Sony: DualShock 2, MC 8 MB pilot	199

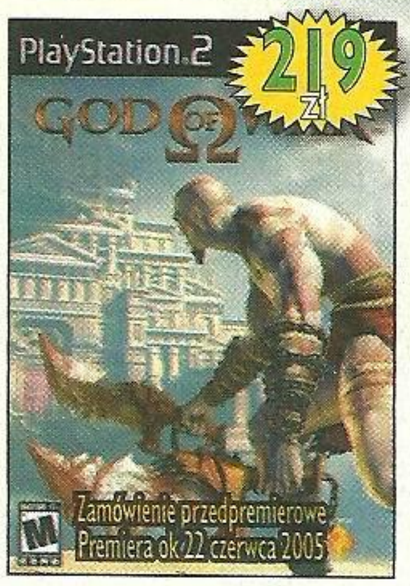
PLAYSTATION/PS ONE

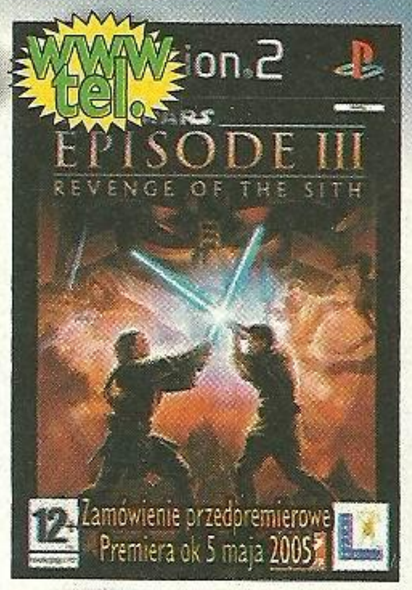
FIFA 2005	79
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39

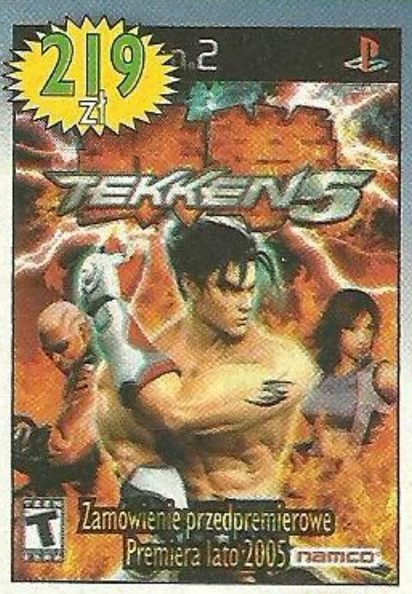
zestawy gier w szokujących cenach – szukaj tylko na www.ultima.pl

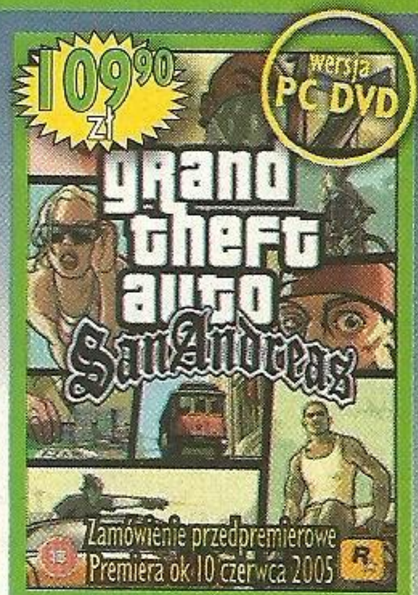


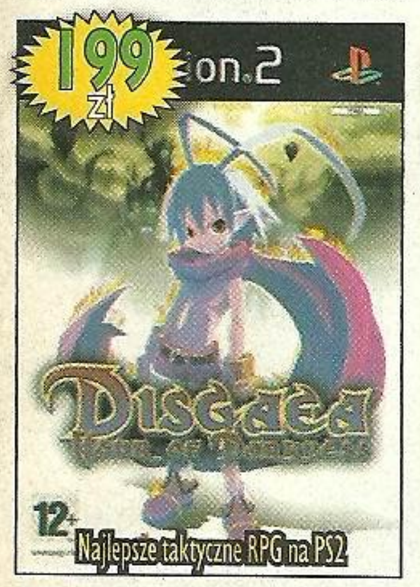


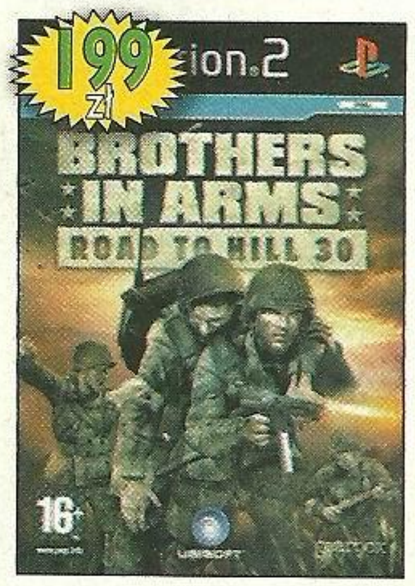


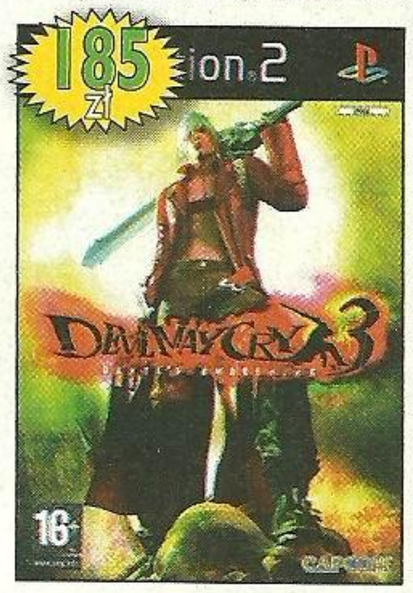


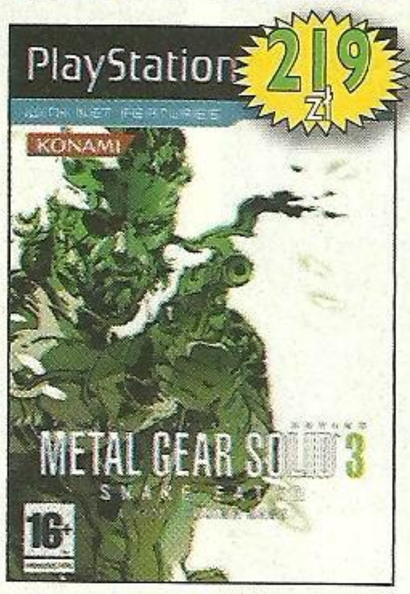


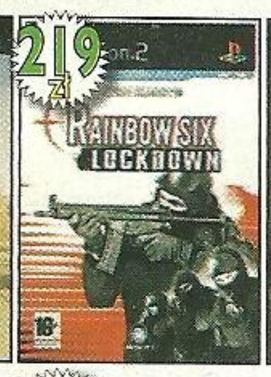


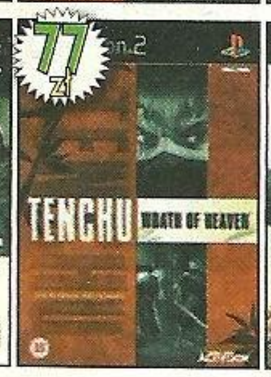


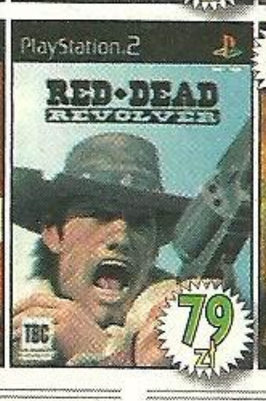


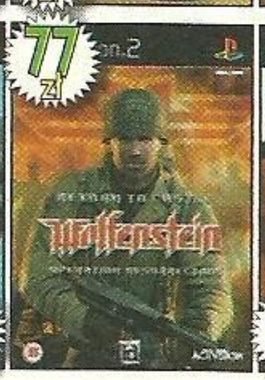


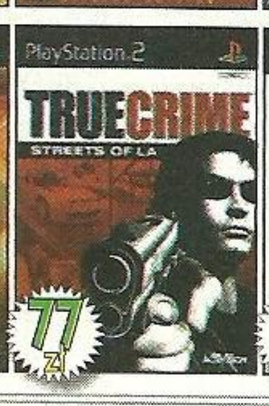


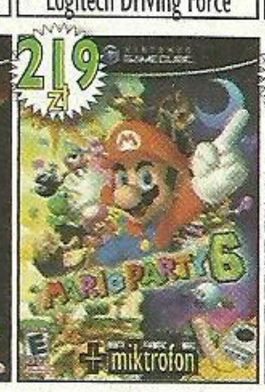








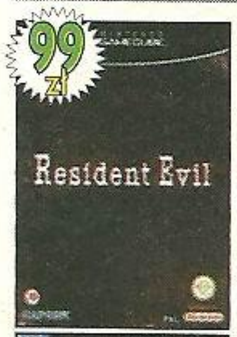




HERCULES	39,90
JAMES BOND PACK (2 gry)	29,90
MEDAL OF HONOR I	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90

GAMECUBE

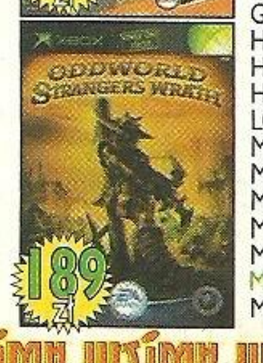
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BATEN KAITOS	229
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FIGHT NIGHT: Round 2	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
HARRY POTTER i Wiezień Azbakanu	195
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	159
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
NFL STREET 2	199



PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	229
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci.	249
RESIDENT EVIL 2	139
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	139
RESIDENT EVIL 4	219
RESIDENT EVIL ZERO	169
SOUL CALIBUR 2	119
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
VIEWTIFUL JOE 2	129
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	219
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2004	79,90
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
PIKMIN	99
RESIDENT EVIL 1	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59
TY The Tasmanian Tiger 2	79
X-MEN: Next Dimension	59

X-BOX

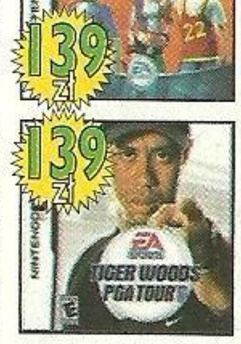
007: Everything or Nothing	77
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79
HALO	159
HALO 2	259
HALO 2 + XBox Live!	319

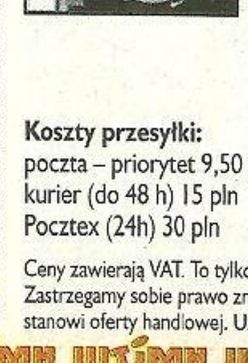


LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
MERCENARIES	239
MORTAL COMBAT: Deception	209
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NFL STREET 2	199
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199
ODDWORLD: Stranger's Wrath	189
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
STAR WARS: KOTOR II	239
UEFA Champions League 2005	199
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypad SX BigBen	89
RGB Scart + Optic Out	72
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
BALDURS's GATE: Dark Alliance	99
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	130
FINAL FANTASY TACTICS	169
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARVEST MOON	189
HOT WHEELS VELOCITY X	99
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO ADVANCE 4	149
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
MEDAL OF HONOR: Infiltrator	119
METAL SLUG ADVANCE	199
METROID: Zero Mission	149





NFS: Underground 2	139
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok.	49,90
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
SUPER MARIO BALL	199
SWORD OF MANA	169
TONY HAWK Underground 2	199
TY The Tasmanian Tiger	79
URBZ Sims in the City	139
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP + gra	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lupa GBA SP	29,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59

NINTENDO Dual Screen

Konsola Nintendo Dual Screen + demo Metroid Prime Hunters	649
Gry	tel., www
Akcesoria	tel., www

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Witajcie!
Niedawno narzekaliśmy na kiepską pogodę, a teraz momentami jest aż za ciepło. Dla nas. Chwilowo otwarcie okien w redakcji grozi głuchotą i zapyleniem płuc – jakieś podstępne zbiry dosłownie trzydzieści metrów od nas budują gigantyczny blok połączony z biurowcem. Ciężarówy krążą, dźwigi coś dźwigają, a weseli panowie raźno pokrzykują w przerwach między zabawami z młotami pneumatycznymi. Normalnie Meksyk, ale zdaje się, że w ciągu dwóch miesięcy skończą szkielet i zabiorą się za wykończenie. W tym nadzieja... Oczywiście próbowaliśmy ich zagłuszać fenomenalną ścieżką dźwiękową z Midnight Club 3: DUB Edition, ale nasze głośniki nie mogą się równać z decybelami generowanymi przez tę przeklętą budowę.

Ciężko było nam się momentami skoncentrować, ale jeśli teraz czytacie te słowa, jakoś się udało doprowadzić numer do szczęśliwego finiszu. Na pierwszy ogień polecam trzy materiały z terenu – byliśmy w Londynie na pokazie doskonale zapowiadającego się Medal of Honor: Wojna w Europie. Śmignęliśmy do Sztokholmu, by obejrzeć w akcji najnowsze dzieło DICE – Battlefield 2: Modern Combat, które ma szansę zdetronizować SOCOM II pod względem popularności w sieci. Tak, wiem, z siecią u nas jest różnie, ale autorzy szykują też sporo niespodzianek dla pojedynczego gracza – o tym w stosownym materiale. Na koniec zaś znów wylądowaliśmy w Londynie, by obejrzeć jeszcze przed E3 część line-upu największego stricte europejskiego wydawcy gier – Ubisoftu. I choć na pokazie nie było King Konga, wróciliśmy z impresjami i screenami z Prince of Persia: Kindred Blades czy choćby Tom Clancy's Ghost Recon 3, który... A zresztą – nie mogę się doczekać Waszej miny, gdy zobaczycie screeny. Specjały to nie wszystko, co oferujemy w majowym menu. Warto wczytać się w recenzję długo oczekiwanego Doom 3 na Xboxa, sprawdzić jak poradził sobie Fox Mulder podkładający głos pod głównego bohatera Area 51, przeanalizować jak wypadła na tle Gran Turismo 4 produkcja Konami – Enthusia Professional Racing, czy wreszcie skupić uwagę nad gwoździem recenzji w tym numerze: Midnight Club 3: DUB Edition.

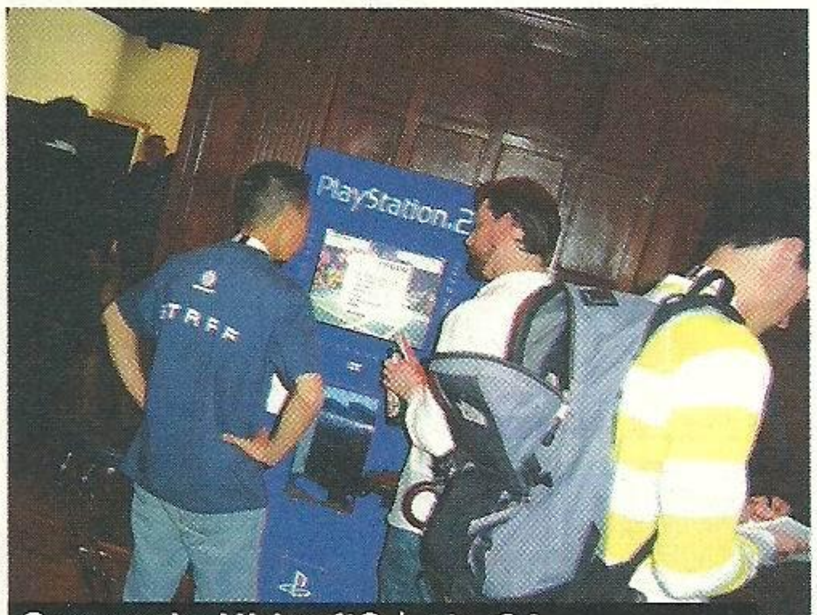
Powoli szykujemy się także na Electronic Entertainment Expo i już nie możemy się doczekać tych wszystkich wspaniałości, którymi uraczą nas producenci konsol i oprogramowania. Nieco wcześniej, bo w połowie maja wszyscy będziemy mieli okazję obejrzeć niewielką zajawkę następcy Xboxa w telewizji – szczegóły w newsach. W ogóle fajnie jest być graczem konsolowym – na tym rynku, co chwilę dzieje się coś zaskakującego, niespodziewanego.

Mam też nadzieję, że przypadnie Wam do gustu sto stron pełnych materiałów bez podwyżki ceny. Miłej lektury w te wiosenne dni. I powodzenia na maturach!
Gulash

Robocza muza: 50 Cent "The Massacre", Nelly "Suit" & "Sweat", soundtrack z Midnight Club 3 DUB Edition

Megalove: Asik & Olo & Kinia - już za chwileczkę, już za momencik... Love!

Battlefield 2: Modern Combat | str. 42



Co smaży Ubisoft? | str. 34

Medal of Honor: Wojna w Europie | str. 38

Midnight Club 3 DUB Edition | str. 70

Area 51 | str. 56

Enthusia Professional Racing | str. 66

Doom 3 | str. 76

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Medal of Honor: Wojna w Europie 38
Wyruszamy na wyprawę do Londynu, aby wziąć udział w prezentacji i testach nowego MOHa...

Battlefield 2: Modern Combat .. 42
Uderzamy do mroźnej Szwecji, by sprawdzić w akcji tę kapitalnie zapowiadającą się strzelaninę.

Co smaży Ubisoft? 34
I znów wracamy do Londynu – tym razem na pokaz naprawdę gorącego towaru od Ubi.

Zawód: betatester 46
Rewelacja? A może ciężka harówka?

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Soul Calibur 3 18
A tale of soul and sword...

Genji 22
Już gramy w nową produkcję Mr. Okamoto!

Wipeout Pure 28
Jest po prostu genialny. Gramy!!

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Area 51 56
Close Combat: First to Fight 78
Combat Task Force 64
CT Special Forces 74
Dai Senryaku VII 64
Doom 3 76
Dynasty Warriors 5 79
Dragon Ball Z Sagas 61
Enthusia Professional Racing 66
Growlanser Generations 61
Iron Phoenix 59
LEGO Star Wars 74
Mario Party 6 68
Mario Power Tennis 60
Mashed Fully Loaded 64
Midnight Club 3 DUB Edition 70
Musashi Samurai Legend 68
MX vs ATV Unleashed 55
NARC 64
Phantom Dust 53
Red Ninja: End of Honor 59
Ridge Racer DS 75
Scrapland 69
Shining Tears 65
Star Fox Assault 54
Stolen 62
Unreal Championship 58
YS The Ark of Naphistim 48

STAŁE
Stałe działy w magazynie

PS one Zone 80
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki.

Gangsta's Paradise 81
Ciąg dalszy podróży po San Andreas...

Fight Club 82
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

PES Party 84
Winning Eleven 8 Liveware Evolution.

Online 85
Co w sieci piszczy?

NEON 86
Radosna twórczość czytelników i autorów.

TIPS 92
Sztuczki i kody do gier.

Archiwalia 93
Brakuje jakiegoś numeru?

FAQ & Forum 95
Listy i posty – masa czytania.

Retrospekcja 98
Pięć lat temu w Neo Plus.

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

ACTIVISION.
activision.com

79,90*

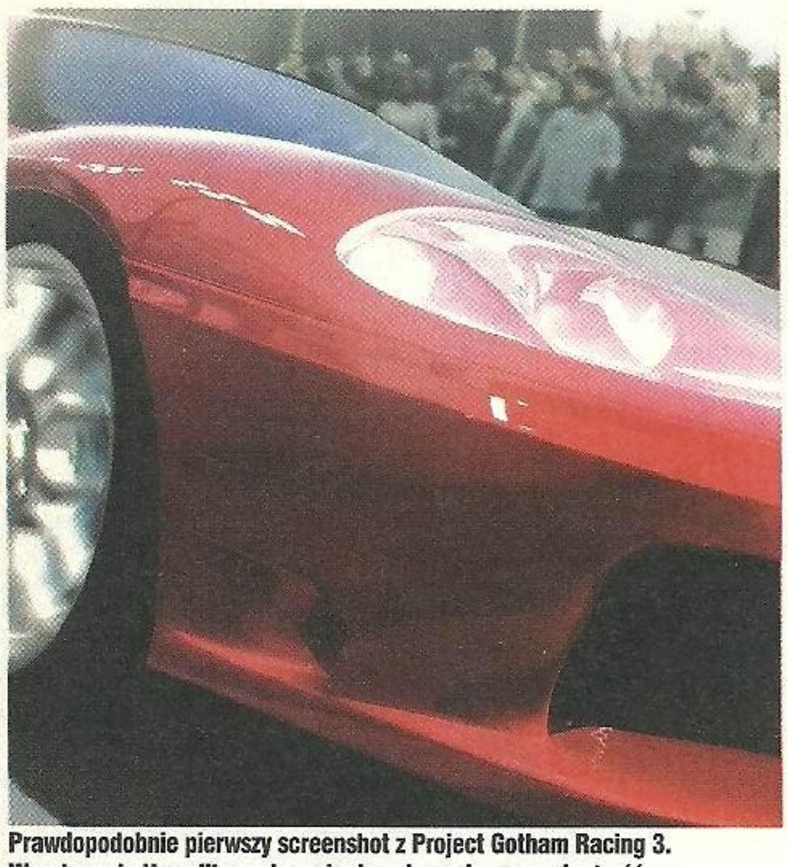
TAKA ZABAWA, TAKA CENA

*Cena za tytuł. Gry już dostępne w sprzedaży.

Wyłączna dystrybucja na terenie Polski: Licomp Empik Multimedia Sp.z o.o.
Ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa, Tel/fax: (0-22) 651 73 24
WWW.LEM.COM.PL

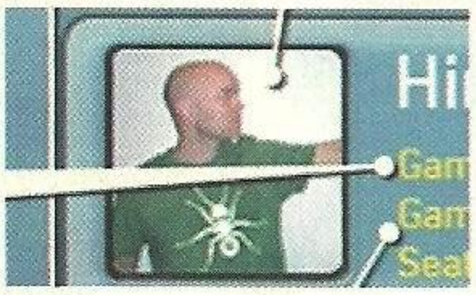
newsy

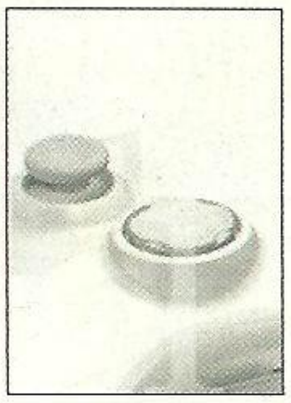
Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji



Prawdopodobnie pierwszy screenshot z Project Gotham Racing 3. Wczytany do Hexeditora obrazek ujawnia zapisaną w nim treść: C.a.r.R.e.n.d.e.r.3.6.0._M.a.g.a.z.i.n.e._C.o.v.e.r.

Z lewej – okrągłe logo, które pojawiło się w oficjalnym serwisie prasowym Xboxa. Na górze – obrazek z ourcolony.net, który przypomina przycisk Power z Xboxa...





Powyżej – J. Allard w koszulce z logo, które pojawiło się na w ourcolony.net. Z prawej – zrzut z ourcolony.net. Joypad X360?

XBOX 360

> Jest niemal pewne, że właśnie tak będzie się nazywać nowa konsola Microsoftu

Ostatnie tygodnie to istna eksplozja faktów, plotek i dywagacji na temat nowego Xboxa. Im więcej mówi się na temat nadchodzącej konsoli Microsoftu, im bardziej kontrolowane przecieki wypływają z siedziby firmy, tym oczywiście lepiej. Silne domysły i zaangażowanie w samodzielne rozwiązanie zagadki nowego Xboxa, jest przecież znacznie lepsze i niż największa i najdroższa reklama.

Przyjrzyjmy się temu, co już wiemy. Nowa konsola niemal na pewno nosić będzie nazwę Xbox 360. Niepokojąco i jednocześnie pomysłowo prezentuje się logo trzysta sześćdziesiątki – mnóstwo okręgów w kilkunastu odcieniach zieleni, które na wszystkich animacjach i spotach wirują wokół siebie. Być może nazwa „360" wiąże się w jakiś sposób właśnie z okręgiem lub okręgami (co by było logiczne), a może z jeszcze czymś innym – ale to wiedzą w tej chwili wyłącznie spece od marketingu w Microsoft.

Analitycy z firmy Goldman Sachs spekulują, że na przełomie października i listopada 2005 Microsoft dostarczy do sklepów blisko trzy miliony konsol Xbox 360, a cena urządzenia ukształtuje się na poziomie od 249 do 299 dolarów!

Wcześniejsze przewidywania odnośnie niskiej ceny konsol nowej generacji i wysokich kwot za oprogramowanie zdają się zatem potwierdzać. W ramach szeroko zakrojonej akcji promocyjnej, Microsoft podpisał umowę z Pepsi, na mocy której megaproducent płynu do czyszczenia śrub otrzyma blisko 9000 nowych Xboxów z zamiarem rozdania ich jeszcze przed premierą. Najprawdopodobniej na dziewięć tygodni przed oficjalnym startem Xboxa 360, pod wybranymi nakrętkami Pepsi pojawią się etykiety informujące o wygraniu egzemplarza konsoli. Wow. W Stanach.

To nie wszystko. Do wspólnej kampanii reklamowej Microsoft raz jeszcze zaprosił geniuszy z 4orty2wo Entertainment, którzy swego czasu narobili ogromnego zamieszania wokół premiery Halo 2 (a o to przecież chodziło). 4orty2wo to specjaliści od tak zwanych „kampanii alternatywnej" – przy Halo 2, firma spłodziła stronę internetową www.ilovebees.com – niby o dziecku interesującym się pszczołami, a w rzeczywistości z ukrytym przesłaniem, gdzie szukać strzępów informacji na temat nowej produkcji Bungee. Użytkownicy for internetowych całymi dniami głowili się nad zagadką tej strony i dzielili wszelkimi spostrzeżeniami. Działało to jak wzorowa kampania reklamowa angażująca coraz większe grona dociekliwych. Trzeba przyznać, że to było bardzo fachowe posunięcie.

Tym razem zabawa w wyszukiwanie i łączenie informacji rozpoczyna się na stronie www.ourcolony.net. Odwiedzający stronkę gracze otrzymają to samo, co przy okazji Halo 2, czyli śladowe, tajemnicze informacje, zagadki i jakieś zdjęcia (aby wbić się na stronę należy wpisać hasło „play"). Na fotografiach widzimy wszechobecne wlepki z mrówką – są w autobusach, w sklepach z grami, na wystawach, słupach i tablicach ogłoszeń. Kilka pojawiło się nawet na premierze PSP w sieci kinowej Sony Metreon w San Francisco... Co to za mrówa kombinujemy i po zebraniu kilku elementów układanki dowiadujemy się, że... The truth is out there!

Mrówka jest bowiem logiem strony www.ourcolony.net i zupełnie „przypadkiem" identyczny obrazek podczas Game Developer Conference miał na swojej koszulce J. Allard. A więc to właśnie ten robal jest odpowiedzialny za produkowanie domysłów w głowach zniecierpliwionych klientów. W pewnym momencie na witrynce Ourcolony pojawił się duży render Ferrari 360, co momentalnie wzbudziło żywe dyskusje. Czy jest to screenshot z nowego Project Gotham Racing? Czy numer seryjny samochodu (360) to potwierdzenie oficjalnej nazwy konsoli? Tak właśnie działa kampania 4orty2wo – strzępy informacji i tony domysłów. Właśnie z ourcolony.net dowiedzieliśmy się, że nowa konsola najprawdopodobniej będzie platynowo biała.

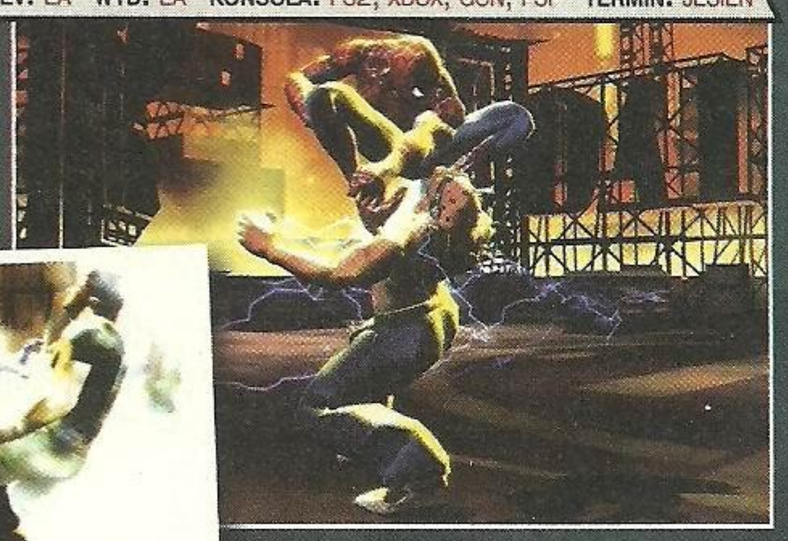
Na stronie pojawił się również zegar, odliczający czas do 12 maja 2005. O co chodzi? Peter Moore, wice-szef ds. marketingu Microsoftu wyjaśnił, że kiedy zegar dobije do zera, USA zobaczy sklepową wersję Xbox 360 w MTV. Microsoft pragnie tym razem uderzyć przede wszystkim w Japończyków, więc nad ranem 13 maja oni również będą mogli sprawdzić muzyczną stację w oczekiwaniu na Xbox 360. A my? **A jakże – 13 maja o godzinie 21.00 włączajcie MTV Polska!**

Mało tego. W tym dniu wyłącznie japońscy redaktorzy (w tym kilku amerykańskich) będą mogli przez ponad dwie godziny naocznie sprawdzić nowego Xboxa na zamkniętym pokazie „Next Generation Xbox Preview" w kinie Virgin na Roppongi Hills.

„Nowa platforma Microsoftu reprezentuje tak zwaną Erę HD." – mówi Peter Moore – „Jej założeniem jest skupienie wokół następcy Xboxa najlepszych, najbardziej doświadczonych wydawców i producentów gier video, którzy sprzedali swoje pomysły milionom graczy. Ich zaangażowanie w krótkim czasie uczyni z gier video najważniejszą i najchętniej wybieraną formę rozrywki. To jest właśnie nasza wizja HD Ery." Pozostaje nam już tylko odliczać dni. ■ ■

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

DEV: EA WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN, PSP TERMIN: JESIEŃ



> MARVEL vs. EA?

Marvel vs. EA – pod taką nazwą świat usłyszał o tej grze ponad rok temu, po czym zapanowała głucha cisza. Wiadomo było jedynie, że szykuje się nowe, trójwymiarowe mordobicie łączące w sobie obsadę komiksów Marvela i postaci z gier EA. Dlaczego mordobicie? Dan Ayoub, główny projektant gry tłumaczy, że wraz z tym tytułem EA pragnie ożywić skostniały gatunek trójwymiarowych fighterów, wnieść w niego doświadczenia i emocje, jakich dotąd tym grom brakowało. Walczące postacie nie będą ograniczone sztucznymi ścianami, ani obowiązkiem poruszania się po jednej płaszczyźnie. Wszystkie tła zostaną opracowane w pełnym 3D. Wszystkie obiekty można będzie dowolnie wykorzystać na przeciwniku, bądź zetrzeć w proch.

EA zdecydowało się na współpracę z firmą Marvel ze względu na ogromny lineup superbohaterów, których Dan Ayoub chciałby zobaczyć w swym projekcie. Podobają mu się głównie sylwetki SpiderMana i ekipy X-Men, natomiast w grze chciałby uwydatnić ogromną moc charakteryzującą ich ciosy. Współpraca z Marvelem jest o tyle fajna, że EA ma pełny dostęp do biblioteki ich postaci i może z niej czerpać absolutnie wszystko, na co tylko ma ochotę.

Inspiracją dla autorów gry są głównie wielosobowe, rozrywkowe nawalanki, takie jak Power Stone, Super Smash Bros. oraz War of the Monsters. Czas na anegdotkę. Odkąd EA zapowiedziało ten tytuł, nie może uwolnić się od przytyków, w których gracze pytają, czy powalczymy jako samochody z Need for Speed, czy też raczej jako snowboarderzy z SSX. W rzeczywistości, EA ściśle współpracowało z artystami Marvela przy obmyślaniu nowych bohaterów, których ujrzymy w grze. Innowacyjny ma okazać się również złożony system walki, który pozwoli nam z miejsca wczuć się w rolę superbohatera i zawładnąć całym jego potencjałem.

Jednym z najuboższych elementów wszystkich mordobić jest wiecznie kulejąca fabuła. Specjalnie dla tej gry Marvel opracowuje historię, która wytłumaczy powstałe konflikty i pokaże, jak do nich doszło. W zależności od tego, jaką wybierzemy postać, inne będą plansze i perypetie, przez które przebijemy się podczas gry. A na koniec ciekawostka. Autorzy zapowiadają pełne wsparcie dla sieciowych pojedynków. Zatem bez wychodzenia z domu można będzie napsuć trochę krwi pozostałym użytkownikom tej gry. Więcej informacji przekażemy jak dorwiemy grywalną wersję. ■ ■

„Ludzie, których poprowadziłem do Normandii byli żołnierzami,
Ludzie, z którymi wróciłem byli już braćmi. ”

Sierżant Matt Baker - 101 Brygada Spadochronowa

BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

Marzec 2005

www.brothersinarmsgame.com

16+ www.pegi.info

PlayStation.2

XBOX LIVE

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

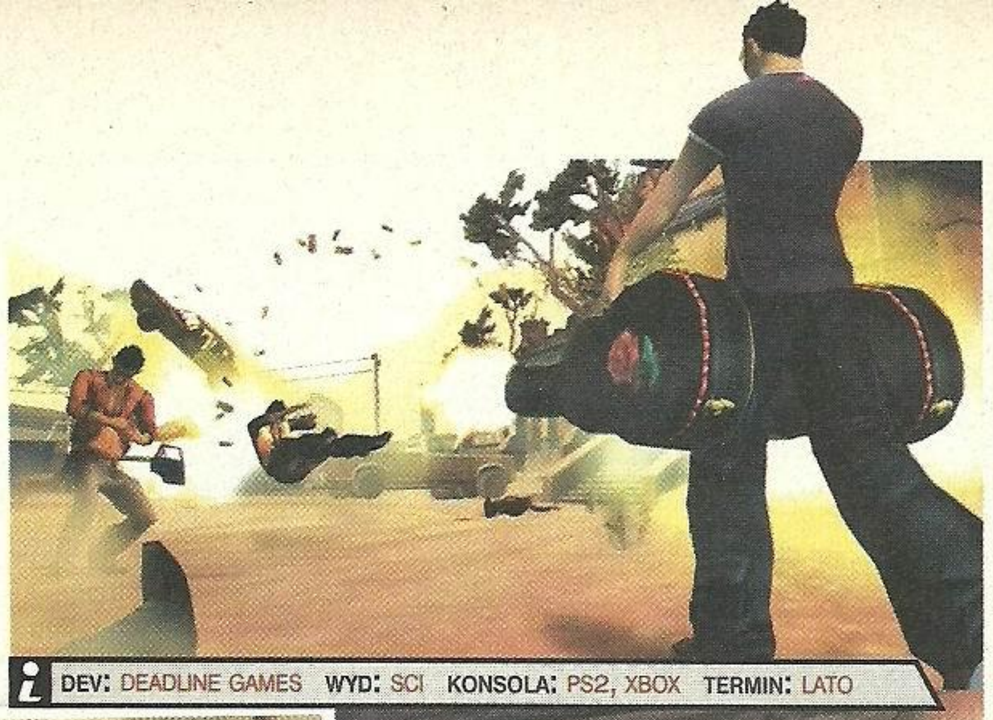
gearbox software

UBISOFT

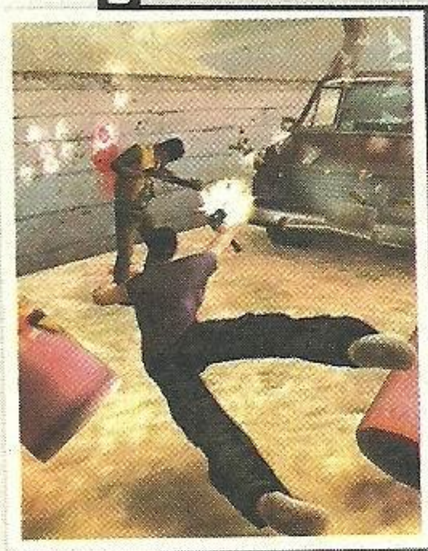
© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers in Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. "2", " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

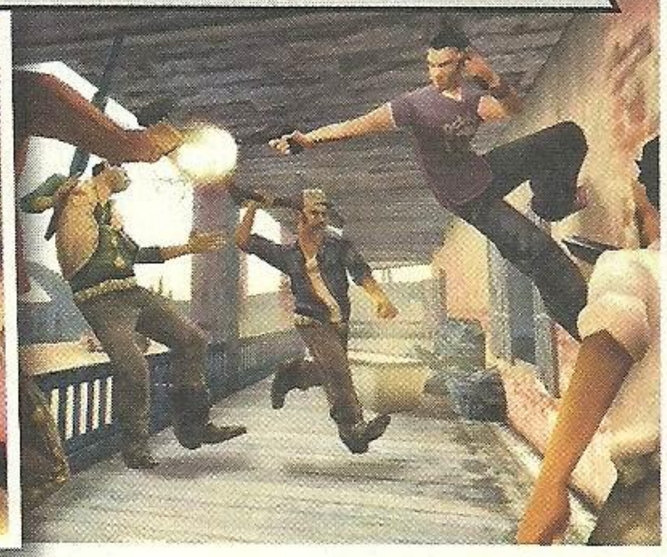
TOTAL OVERDOSE

> Totalne przedawkowanie



DEV: DEADLINE GAMES WYD: SCI KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LATO





W zapowiedzianej na nadchodzące lato produkcji wcielimy się w Ramiro Cruza odsiadującego wyrok w jednym z amerykańskich więzień. Jednak DEA (specjalny wydział do walki z przemytnikami i handlarzami narkotyków) wyciąga do niego pomocną dłoń, by zastąpił swego brata Tommy'ego (który miał nieprzyjemny wypadek z granatem...) na odpowiedzialnym stanowisku wtyczki w organizacji handlarza dragami znanego jako Papa Muerte. No i przy okazji Ramiro postara się dowiedzieć kto wystawił jego ojca handlarzom dragów.

Gra będzie bardzo podobna do GTA, ale bardziej latynoska w duszy – oprócz jeżdżenia po okolicy furami i strzelania do każdego przeciwnika w zasięgu wzroku będzie można, co brzmi dość śmiesznie, podrywać dziewczyny, jeść burritos i pić tequilę. Na razie niewiele więcej wiadomo, ale Total Overdose na pewno będzie nafaszerowane sporą ilością humoru i jeszcze większą akcji – Ramiro radzi sobie ze spluwami lepiej niż bohaterowie filmów Johna Woo! Czekamy. ■ ■

PHANTASY STAR UNIVERSE

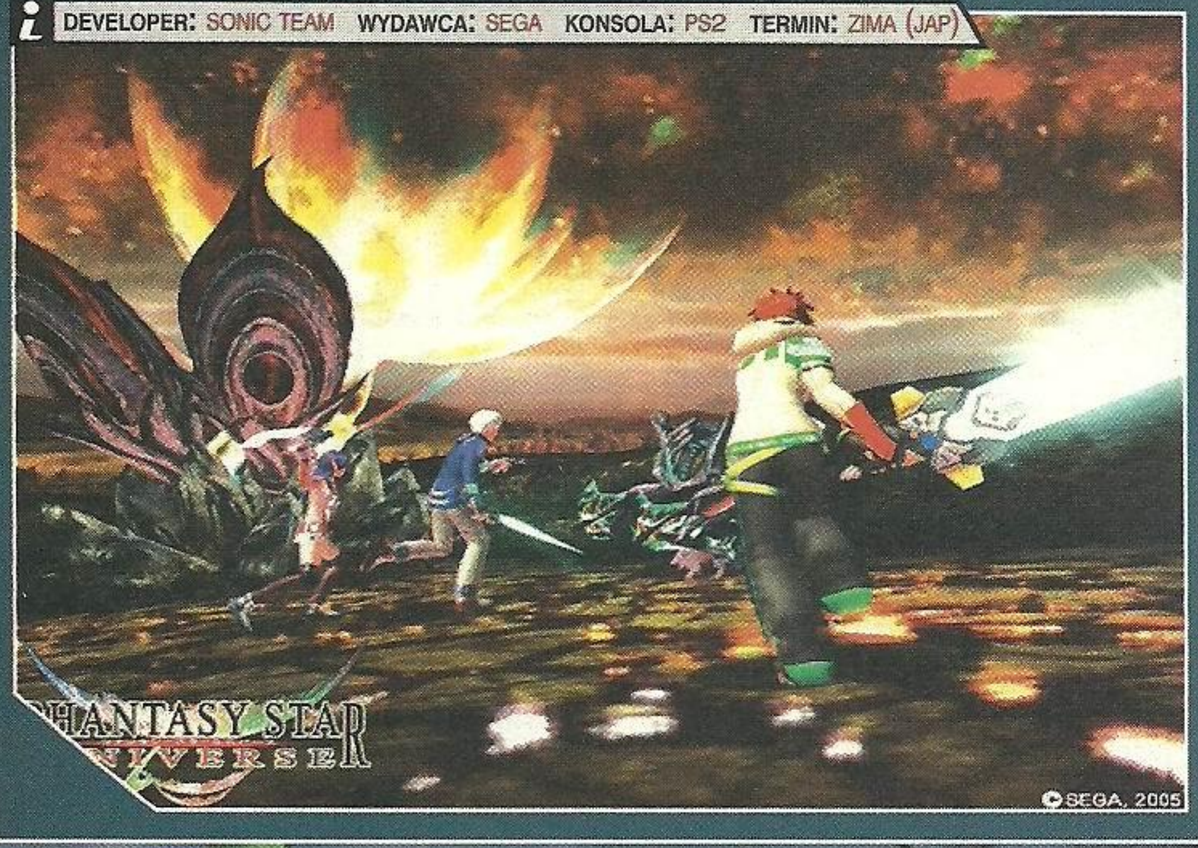
> Kultowa seria wraca do korzeni

Sega zapowiedziała kolejną odsłonę swej słynnej serii rpg, ale tym razem, co bardzo nam się podoba, większy nacisk położony zostanie na granie offline. W zapowiedzianej na PlayStation 2 grze znajdzie się także tryb online, ale póki co Sega nie chce zdradzić szczegółów na temat gry w sieci, za to o wiele chętniej dzieli się tym, co znajdziemy w trybie offline.

Przede wszystkim Phantasy Star Universe ma być powrotem do bardziej klasycznej formy erpega – stworzono zupełnie nowy, niepowiązany w żaden sposób z poprzednimi częściami świat, postanowiono położyć większy nacisk na fabułę i rozwój postaci głównego bohatera, którym będzie, jak to w japońskich erpegach bywa, nieopierzony młokos o imieniu Ethan. Nasz podopieczny ma 17 lat, ale już należy do Guardians, czyli gwardii strzegącej pokoju w systemie Grail, w skład którego wchodzą trzy planety. Każda z nich zamieszkała jest przez inną rasą i hołduje innym wartościom, co ponad 100 lat wcześniej wywołało wielką wojnę. Ale wojna się skończyła i pogodzone planety zawiązały Wspólnotę Trzech Planet i dokładnie w setną rocznicę podpisania traktatu i zakończenia wojny hucznie świętują.

Ethan również jest na święcie, wraz ze swą młodszą siostrą Lumią i może z przerażeniem obserwować, jak powietrzna parada sił zbrojnych Wspólnoty zostaje strącona z nieba przez deszcz meteorytów, który także na ziemi czyni wielkie spustoszenie. I gdy wydaje się, że to po prostu nieszczęśliwy przypadek okazuje się, że meteoryty są obcą formą życia zwaną Seeds, która pragnie oczywiście zburzyć wszystko co piękne i prawe... Czy jakoś tak. W każdym razie motyw już jest, a dodatkowym jest odszukanie zagubionej gdzieś w zamieszaniu powstałym podczas tragedii siostry Ethana.

DEVELOPER: SONIC TEAM WYDAWCA: SEGA KONSOLA: PS2 TERMIN: ZIMA (JAP)



Gurdians Colony będzie główną kwaterą Ethana w rozpoczynającej się właśnie przygodzie, podczas której zwerbuje wielu nowych członków do swej ekipy, odwiedzi wszystkie planety systemu oraz pokona całe zastępy wrogów podczas tradycyjnej dla serii walki w czasie rzeczywistym. W Guardian Colony tętni cały czas życie – Ethan może łazić po okolicy i zagadywać mieszkańców, odpoczywać, kupować przydatne przedmioty oraz przyjmować zlecenia na misje. Właśnie – Phantasy Star Universe prawdopodobnie będzie opierać się głównie na kolejno wykonywanych misjach, a nie na standardowym łażeniu i szukaniu przygód. Może to nieco ograniczyć naszą swobodę, ale za to ma ten plus, że ciężko się pogubić. No i taki sposób zlecania zadań o wiele lepiej sprawdzi się podczas gry online, gdzie łatwiej się będzie zebrać w jednym miejscu i przyjąć od razu zlecenie na jakąś szybką misję.

Zasady walki nie ulegną raczej wielkiej zmianie – można będzie atakować ręcznie, rzucać czary oraz strzelać z rozmaitych spluw. Sega nie podała jeszcze niestety ilu bohaterów może walczyć jednocześnie w drużynie, ale prawdopodobnie będą to minimum trzy postacie.

Phantasy Star Universe pojawi się w Japonii pod koniec tego roku, daty wydania na innych kontynentach nie zostały jeszcze podane. Nie pozostaje nam nic innego niż oczekiwanie na kolejne wieści. ■ ■

newsflash

KUTARAGI ZDEGRADOWANY

Po tym, jak pierwszym w historii nie japońskim prezesem w Sony został Howard Stringer (który zastąpił na tym miejscu Nobuyukiego Idei po wykupieniu przez Sony wytwórni filmowej MGM), Ken Kutaragi stracił swoje miejsce w zarządzie firmy, co musiało być dla niego niezłym ciosem, bo jeszcze niedawno był jednym z kandydatów na następcę Idei-sana. Mimo to Kutaragi-san ma zamiar pozostać w Sony i spróbuje odbudować swoją pozycję. Ken został także oddelegowany przez nowego prezesa do zarządzania „jednym z najważniejszych projektów Sony". Nie wiadomo, co to za projekt, ale wiadomo, że Kutaragi chce umieścić procesor Cell nie tylko w PlayStation 3, ale także w innych urządzeniach firmowanych przez Sony. Między innymi w telewizorach, a potem w domowych serwerach. Powodzenia Ken!

MNIEJSZE ZYSKI EA

W wyniku między innymi braków w dostawach odchudzonej PlayStation 2, a także bardzo silnej konkurencji na rynku w okresie świątecznym EA nie sprzedało tak dużo gier, jak zakładali analitycy projektujący budżet. Tym samym spodziewane zyski za rok fiskalny 2004 trzeba było opuścić z 3,275-3,325 miliardów dolarów do 3,1-3,125 miliarda, co spowodowało natychmiastowy spadek kursu akcji EA. W związku z tym nie zostaną wypłacone premie pracownikom wyższego szczebla, choć szeregowi pracownicy mogą spodziewać się premii w normalnej wysokości. W tym roku EA planuje odbić sobie to niepowodzenie ostro atakując PSP, na które planuje wydać 15 tytułów w ciągu najbliższego roku. Oprócz tego firma ma zamiar mocno inwestować w gry na następną generację konsol.

JOHN MILIUS RUSZA NA WOJNĘ!

Słynny hollywoodzki reżyser i scenarzysta John Milius został zatrudniony przez EA do pracy nad scenariuszem do gry Medal of Honor: European Assault (dawniej MoH: Dogs of War). Milius jest jednym z naszych ulubionych twórców filmowych, bo jak nie cenić kolesia, który napisał scenariusze i/lub wyreżyserował między innymi takie filmy, jak *Brudny Harry*, *Siła Magnum*, *Szczęki*, *Czas Apokalipsy*, *Conan Barbarzyńca*, *Czas Zagrożenia*. Mamy nadzieję, że przy Medal of Honor pójdzie mu równie dobrze.

NBA W GRZE

Nikomu nie udało się skusić NBA na licencję na wyłączność, więc możemy spodziewać się corocznego wysypu gier, spośród których wybierzemy te najlepsze. Wśród poważnych symulacji na placu boju ścierać będzie się EA Sports z Sony i Take-Two, gry dla dzieci wydawać będzie Atari (NBA Backyard), zaś NBA Ballers (Midway) i NBA Street (EA) będą ukazywać się naprzemiennie co dwa lata. To dobra wiadomość dla graczy, będą mogli wybrać najlepszą z symulacji, a nie jedynie tą licencjonowaną, a w przypadku Ballers i Street jest jeszcze lepiej – programiści będą mieli czas wyszlifować swoje produkty na wysoki połysk.

RADYKALIZACJA VIVENDI UNIVERSAL

VU Games zakupiło Radical Entertainment – developerów znanych najbardziej dzięki The Simpsons: Hit & Run oraz gier z Hulkiem w roli głównej. Radicale pracują obecnie nad Scarface oraz nad kolejną częścią wyścigów z Crashem w roli głównej – Crash Tag Team Racing.

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

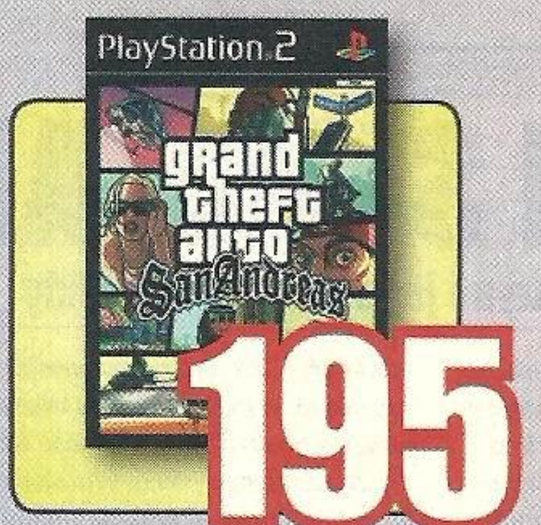
RENOMA

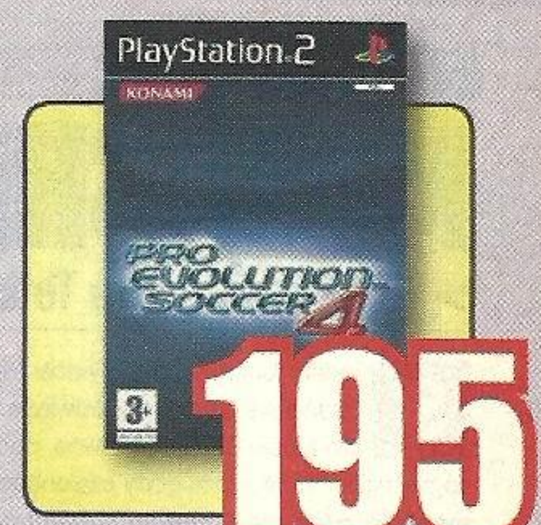
tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18





Ekstra Gry

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	109,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	brak,-
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
ACE COMBAT 5	199,-	179,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CALL OF DUTY	179,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 3	189,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EYE TOY	109,-	99,-
FIFA 2004	119,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIGHT NIGHT 2004	189,-	149,-
FINAL FANTASY X	99,-	79,-
FINAL FANTASY X2	129,-	99,-
FIND THE NEMO	169,-	129,-
FORBIDEN SIREN	169,-	119,-
FORMULA ONE 2004	169,-	129,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY 2	179,-	149,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-
GOLDEN EYE	169,-	149,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GRAN TURISMO 4	199,-	169,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	199,-	169,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	119,-	79,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	179,-	119,-
KILLZONE	149,-	139,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
LOTR: TRZECIA ERA	165,-	139,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	149,-	99,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
NBA 2004	179,-	119,-
NEED FOR SPEED UNDER	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	179,-	139,-
NHL 2005	189,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
ONIMUSHA 3	189,-	139,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	69,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO 2	189,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	195,-	169,-
QUAKE 3	109,-	79,-
R RACING	189,-	139,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	199,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	189,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RICHARD BURNS RALLY	189,-	139,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHADOW OF ROME	179,-	149,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SING STAR	149,-	129,-
SLY 2	199,-	159,-
SOCOM 2	169,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL PANDORA	179,-	139,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR OCEAN	195,-	149,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2005	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOMB RAIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
URBZ:sims in the city	169,-	129,-
VAN HELSING	189,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

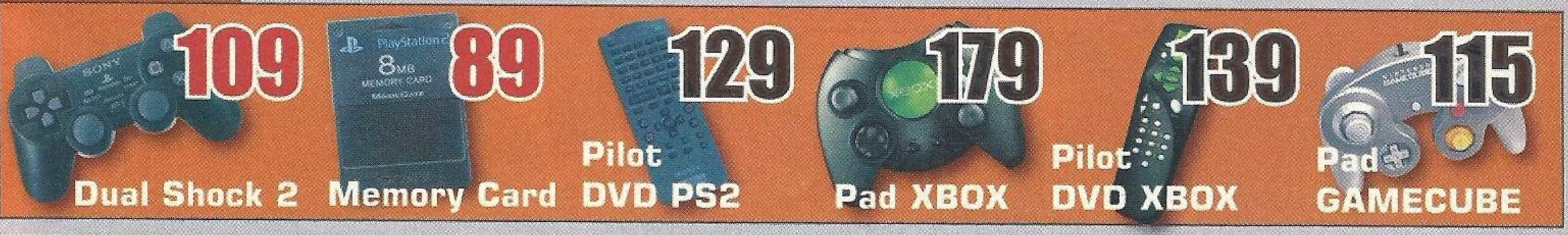
X-BOX

	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GOLDEN EYE	185,-	139,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	185,-	139,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

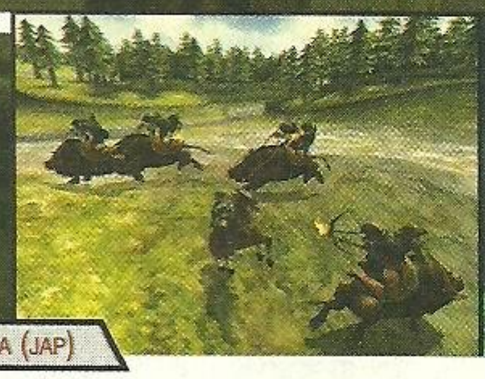
G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
HARVEST MOON	189,-	139,-
ISS 2	119,-	99,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	119,-	79,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
NHL 2004	149,-	119,-
PN.03	159,-	119,-
PIKMIN	149,-	99,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
TUROK	149,-	119,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

Akcesoria



WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN



DEV: NINTENDO WYD: NINTENDO KONSOLA: GCN TERMIN: ZIMA (JAP)

THE LEGEND OF ZELDA

> Co wiemy o nowej, mrocznej przygodzie Linka?

Od pierwszej prezentacji nowej Zeldy minął już niemal rok, a potwierdzonych informacji jest dalej jak na lekarstwo. Wszystkie szychy Nintendo milczą jak grób albo rzucają ogólnikami, kiedy dziennikarze pytają ich o ten tytuł. Mimo to kilka faktów wypłynęło na światło dzienne, więc warto się nimi podzielić.

Przede wszystkim dwie najważniejsze postacie czuwające nad serią, Shigeru Miyamoto oraz Eiji Aonuma, nie kierują bezpośrednio tym projektem! Stery przejął Mitsuhiro Takano, który wcześniej pracował przy Legend of Zelda: Majora's Mask, a także 1080 Snowboarding. Wielu może uznać taką decyzję za ryzykowną, ale skoro Mitsuhito Takano został wyznaczony przez samego Miyamoto, to chyba możemy być dobrej myśli.

Nintendo mówi o kolejnych przygodach Linka, jako najmroczniejszych i najpoważniejszych w historii. Skok w stronę cell-shadingu był jednorazowy, a design nowej Zeldy nasuwa wyraźne skojarzenia z niepokonaną dotychczas Ocarina of Time. Link dorósł, spoważniał, założył kolczugę i karwasze, aczkolwiek nie pozbył się zielonej czapki. I co najważniejsze, z powrotem dosiadł konia! Nie wiadomo jednak, czy to Epona. Być może będzie to inny wierzchowiec, albo nawet wierzchowce. A to dlatego, że Link potrafi jeździć także na zwierzętach wrogów (przerośnięte dziki skrzyżowane z bizonami), więc nie można wykluczyć, że konie będą liczne i bezimienne. Ale to tylko jedna z wielu zagadek, których twórcy nie mają ochoty na razie rozwiązać. Wiemy jednak na pewno, że zwierzęta odegrają w nowej Zeldzie kluczową rolę. Na wypuszczonych do tej pory materiałach widać Linka w otoczeniu psów, a także opiekującego się kotami. Trailer prezentowany na GDC kończy się zapadającą w pamięć sceną, przedstawiająca wilka wyjącego do księżyca.

Wiadomo nie od dziś, że każda Legenda o Zeldzie wyróżnia się jakimś przedmiotem lub umiejętnością, kluczową dla rozgrywki. Po GDC pojawiły się plotki, jakoby Link mógł transformować się w różne stworzenia lub też wydawać im polecenia. Jak dotąd nikt tym informacjom nie zaprzeczył, ale też ich nie potwierdził. Satoru Iwata powiedział jednak, że nowa oprawa gry to nie jedyna rewolucja, jaka czeka na graczy. Możemy więc być pewni, że i sama rozgrywka zaskoczy nas czymś niespotykanym.

Nowa Zelda hula na poprawionym silniku z Wind Wakera – to jest pewne w stu procentach. Powracają rozległe tereny, ciągnące się aż po horyzont. Jedyna różnica, że teraz jest to stały ląd, a nie woda. W obecnym stadium rozwoju gra straszy rozciągniętymi teksturami, ale design i mnóstwo smaczków graficznych mimo to zapowiadają ucztę dla wzroku. Warunki pogodowe wspięły się szczebel wyżej, już teraz niesamowite wrażenie robi zachodzące słońce, szalejąca burza i poranna mgła. Nie wspominając nawet o wodzie, która jest zupełnie inna niż dwa lata temu, ale ciągle wspaniała. Uszy graczy również nie zostaną pokaleczone. Za muzykę wziął się jak zawsze Koji Kondo, ale chyba skończył się czas remixów i przeróbek. W filmiku pokazanym na GDC słychać całkiem nowy utwór, który nawet nie przypomina tego, do czego zdążyliśmy się przyzwyczaić w Zeldach. Z kolei szanse na dubbing są bardzo niewielkie. Shigsy mówi, że nie chce, by Link przemówił. Nie wspomina przy tym o reszcie bohaterów, ale raczej nie spodziewamy się rewolucji.

W parze z wyraźnie cięższym klimatem idzie rozwinięcie szeroko pojętej walki. Zapewne wszyscy ucieszą się na wieść, że nic nie zwiastuje powrotu kolorowych glutów i żelków jako przeciwników. Ich miejsce zajęły kościotrupy, gobliny, szkielety wilków, a nawet duchy... choć tak naprawdę jeszcze nie wiadomo, czy odegrają rolę negatywnych postaci. Link naturalnie otrzymał zestaw nowych ruchów, w tym przebijanie mieczem leżącego. Jednak prawdziwa innowacja to starcia prowadzone na rumakach! Bohater potrafi zarówno strącać wrogów z siodeł za pomocą miecza, jak i punktować ich z łuku. Zresztą zielonoskórzy oponenci nie pozostają gorsi. Co więcej, galopując na koniu bądź dziku można wdeptać piechura w ziemię! Kto by pomyślał, że Nintendo odważy się na takie zagrywki. Choć o fontannach (czy choćby kropelkach) krwi można oczywiście zapomnieć.

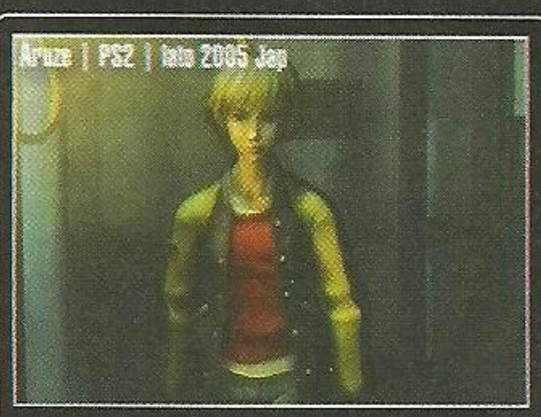
Jedno jest pewne – na E3 ujrzymy grywalną wersję! Ale i stąd daleko jeszcze do premiery, która nastąpi pod koniec roku w Japonii. Rozumiemy to jako zapowiedź światowej premiery, gdyż przesunięcie startu na rok 2006 na jakimkolwiek kontynencie byłoby ciosem dla graczy i samego Nintendo. W każdym razie jest na co czekać, bo głośniejszego tytułu na GCN już nie będzie. I bardzo możliwe, że w ogóle nie było. ■■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Fatal Frame 3 / Project Zero 3

Trzecia część straszliwej sagi o dziewczynkach z aparatem i latarką. Przypomnijmy, że aparat służy do strzelania fotek duchom, a latarka do odstraszania ich. W kolejnym rozdziale pierwsze skrzypce zagra 23-letnia Rei Kurosawa, która ku swemu zdziwieniu na zdjęciu zrobionym w opuszczonym domu odkrywa twarz zmarłego narzeczonego. Co ciekawe – w grze pojawią się też dziewczyny z poprzednich części, w postaci Miku Hinasaki i Kei Akamury.



Shadow Hearts 3

Chwilowo żegnamy bohatera dwóch poprzednich części i witamy cierpiącego na amnezję (!) nastoletniego detektywa (!!), który stracił całą rodzinę w wypadku (!!!). Nasz zuch nazywa się Johnny Garland. Akcja noszącej podtytuł From The New World gry przeniesie nas do Ameryki w 1929 roku, gdzie odwiedzimy między innymi Chicago, Nowy Jork i Wielki Kanion. Bohater spotka znającą magię indiankę Shanię i niewątpliwie uratuje świat. „Dwójka" była świetna, więc czekamy!

RebelStar Tactical Command

GBA żyje i ma się doskonale, bo nikt przy zdrowych zmysłach nie zignoruje kilkudziesięciu milionów sprzedanych konsol. W zalewie licencjonowanych platformówek można też wyłowić jakieś perełki, a jedną z nich na pewno będzie RebelStar – remake klasycznej strategii turowej ze Spectruma. Będzie scenariusz w klimatach science-fiction, sporo rozwijania postaci, konkretna liczba broni, liczne bitwy, możliwość demolowania terenu oraz ciche zabójstwa.

Metal Slug 4&5

Dwuwymiarowa seria scrollowanych shooterów ma niewielkie, acz oddane grono fanów. Z pewnością ucieszy ich fakt, że już latem zarówno na PS2 jak i na Xboxa trafi zestaw składający się z dwóch ostatnich części gry. Nie będzie bonusów, galerii i innych dodatków – po prostu czyste konwersje. Ale to nie ma znaczenia – najważniejsza jest ostra jatka, której jak zwykle nie zabraknie. I popatrzcie na pojazd, jakim poruszają się nasi bohaterowie na screenie. 126p?

XBOX · GAMECUBE · PLAYSTATION 2 · GAMEBOY ADVANCE · NINTENDO DS · PLAYSTATION PORTABLE

MAJOWE PROMOCJE i WYPRZEDAŻE

WYMIANA
SERWIS
RATY
REGENERACJA PŁYT CD!
WYSYŁKA W 24H

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

www.swiat-gier.com

czynne pon-pt 10-19 / sobota 10-17

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

35zł

79zł

89zł

OD 399zł

OD 399zł

649zł

99zł

OD 249zł

OD 249zł

TNIEMY CENY!!!

GRY JUŻ OD 30 ZETA!

co TYDZIEŃ NOWOŚCI! zaDZWOŃ ZAPYTAJ!

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

NFS: MOST WANTED

>Szybciej, mocniej... Lepiej?

Seria Need for Speed rozbija się na dwie gałęzie. Jedna z nich skupi na podziemnych wyścigach dla wyznawców tuningu (Underground), druga zaś podąży ścieżką wyznaczoną przez Hot Pursuit 2, a więc otwarte szosy, seryjne samochody, policyjne pościgi i tym podobne. Most Wanted kontynuuje jazdę po torze, którym wcześniej śmigało Hot Pursuit 2, tym razem jednak poza uciekaniem gliniarzom możliwa będzie modyfikacja i podkręcanie własnych aut. W Most Wanted pojawi się tryb Rap Sheet, który przyznawał będzie naszemu kierowcy odpowiednią rangę wraz z sukcesami i porażkami w wyścigach. Podobnie jak Underground 2, Most Wanted otworzy przed nami ogromny obszar, po którym swobodnie będzie można się poruszać. Poza wyścigami pojawią się także pojedyncze auta wyzywające nas na solowe pojedynki. Jednym z nich może być na przykład odsadzenie rywala o kilkaset metrów, innym zaś – ucieczka przed sześcioma kolejnymi pościgami. Policyjne zasadzki charakteryzować się będą bardziej przemyślanymi akcjami ze strony funkcjonariuszy, co jeszcze bardziej podkręci tempo znane z Hot Pursuit 2. Więcej informacji na E3. ■■

ELECTROPLANKTON

> Muzyczny eksperyment na DSa

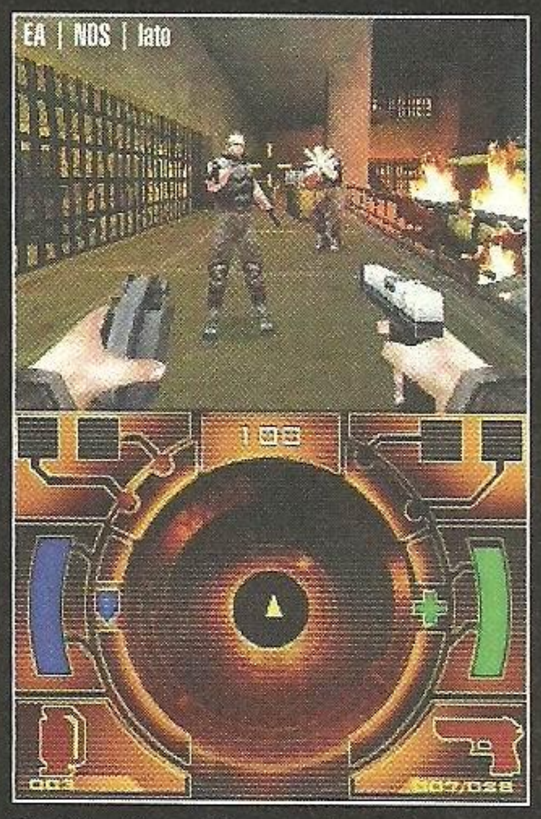
Pod tym dziwnie brzmiącym tytułem kryje się wspólny projekt Nintendo (w tym samego Miyamoto!) oraz pana Toshio Iwai, który jest znanym w Japonii artystą multimedialnym. Ale Electroplankton w gruncie rzeczy nie będzie grą. Jak mówi Satoru Iwata, nie ma tu miejsca na punkty czy jakiekolwiek inne ocenianie poczynań gracza. Całość to szereg zabaw, łączących w sobie grę kolorów, kształtów i dźwięków. Jedna z „mini-gierek" umożliwia stawianie różnej wielkości punktów, które w zależności od położenia wydają inny dźwięk. W ten sposób komponuje się zapętlony utwór. Inna z zabaw polega na nagrywaniu swojego głosu, a potem mieszaniu i odtwarzaniu razem z nagranymi dźwiękami. A wszystko to dla przyjemności samej w sobie, a nie zdobywania punktów. Z racji tego Electroplankton raczej nie spodoba się osobom, które nie mają artystycznej duszy. Oczywiście rozgrywka opiera się na popisowych funkcjach DSa, czyli touch screenie i mikrofonie. Trzeba przyznać, że Ninny szykuje naprawdę odważną produkcję. Choć z pewnością jedni nazwą ją arcydziełem, a inni okrzykną popierdółką. Czas pokaże, czy na rynku handheldów jest miejsce na takie eksperymenty. Japonia sprawdzi to jeszcze wiosną, my w bliżej nieokreślonej przyszłości. ■■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Grandia III

Motywem przewodnim nowej Grandii będzie legenda Schmidta, człowieka, który dawniej znany był jako król przestworzy. Schmidt latał najszybszymi i najbardziej luksusowymi samolotami, a grupka młodych, szesnastoletnich awanturników ma zamiar ten sukces powtórzyć. Grandia III rozegra się w głównie w przestworzach. Na pewno zmieni się też system walki – rolę paska odmierzającego czas na wykonanie ruchu zastąpi okrąg podzielony na strefy. Dzięki niemu lepiej zorientujemy się w gotowości bojowej naszych postaci.



GoldenEye: Rogue Agent

Po stacjonarnych konsolach, NDS także dostanie swojego agenta 00, a zadba o to firma Tiburion Studios. Przenośny GoldenEye to naturalnie strzelanka fpp poukładana w ciąg sześciu misji. Tylko w wersji na NDS możliwe będzie przetestowanie swych umiejętności w trybie Virtual Training, gdzie zdobywa się doświadczenie i łyka dodatki. NDS umożliwi także bezprzewodową wymianę ognia między ośmioma graczami, co na pewno będzie mocnym doświadczeniem. Touch screen stworzono do gier fpp i mamy nadzieję się na nowym GoldenEye nie zawieść!

Tales of Legendia

Flagową linię rpg'ów Namco czeka nowa odsłona. Zgodnie z założeniami poprzednich części, Legendia tonąć będzie w godzinach ręcznie malowanych filmów. Powraca także firmowy, nieco ulepszony system walki. Po zalokowaniu się na przeciwniku, klepiemy go bez opamiętania przy pomocy szybkich ciosów. W scenariuszu pojawi się także potworna liczba postaci, a akcja gry skupi się na Senelu Coolidge'u poszukującym siostry, która zaginęła mu gdzieś podczas sztormu.

BURNOUT REVENGE

> Zemsta ma smak benzyny

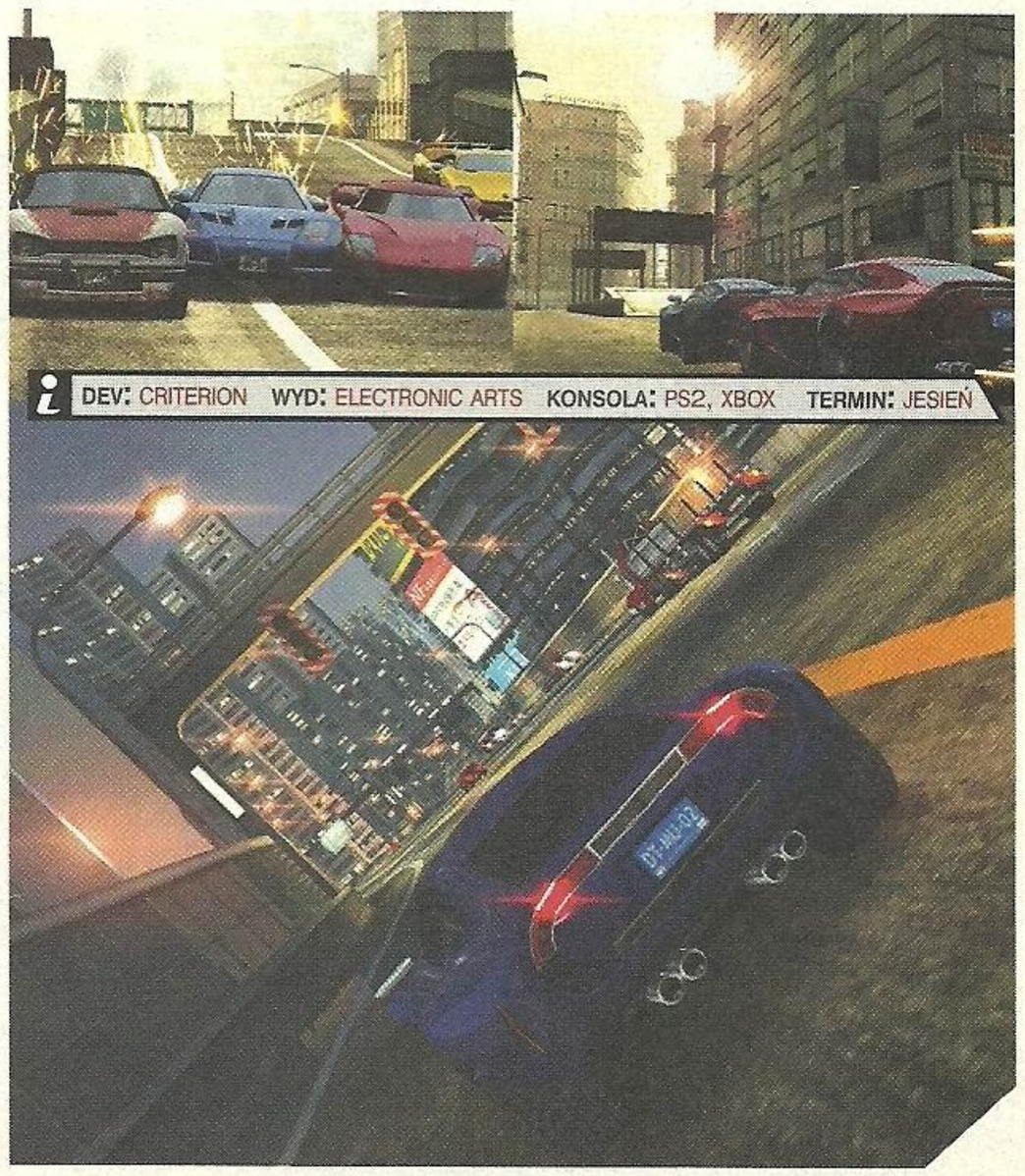
Ciężkie zadanie stanęło przed Criterion Studios. Stworzyć następcę gry, która powaliła świat dynamiką, mocą, prędkością, prezentacją wypadków i przerewelacyjną oprawą graficzną. Nawet Alex Ward, szef Criterion był absolutnie zszokowany wynikami sprzedaży Burnout 3, ale mimo to przysięga, że sequel będzie jeszcze lepszy!

Burnout Revenge nie stawia na bezwypadkową jazdę – w B3 trzeba było uważać na „cywilne" fury, choć przeciwników można było kasować bez strachu. Gracze zwrócili uwagę Criterion na ten problem i... W Revenge będziemy swobodnie używać „cywili" do własnych celów i bez zaliczania dzwona wpychać na przeciwnika lub powodować gigantyczne karambole na skrzyżowaniu, co by utrudnić życie jadącym za nami konkurentom. A to oznacza jedno – mayhem jeszcze się zwiększy!

Każda część Burnouta to także debiut nowego trybu zabawy (B2 – Crash, B3 – Road Rage). W Burnout Revenge będzi nim Traffic Attack (nazwa robocza). Ten tryb to świetne połączenie walki znanej z Road Rage i totalnej zagłady Crasha – zadaniem gracza będzie wbicie się w uliczny tłok i skasowanie jak największej ilości samochodów. Zupełnie jak w Crashu, z tym że na czas, a nie w jednej próbie. Brzmi super.

Poprzedni Burnout skupiał się głównie na Takedownach. Tym razem liczył się będzie również rodzaj samochodu, jaki zniszczycie, a agresja i zemsta będą głównymi motywami Revenge. Im bardziej brutalnie zachowacie się w trakcie wyścigu i im więcej zniszczeń spowodujecie, tym więcej punktów wpadnie na Wasze konto. Ale nie wystarczy po prostu niszczyć. Trzeba kombinować tak, aby walnięte przez Was auto zamieniło się w broń miażdżącą jak najwięcej ofiar. W Revenge powróci także Crashbreaker, ale tym razem można go użyć także podczas wyścigu. Przeciwnik dziesięć razy pomyśli, zanim zdemoluje naszą furę, bo natychmiast po katastrofie można wysadzić swój pojazd w powietrze i jeszcze przez moment sterować opadającym wrakiem, by zaliczyć najwyżej punktowanego Revenge Takedowna!

Nowa odsłona będzie mroczniejsza i bardziej „brudna", niż poprzednia. „Nie spodziewajcie się od razu klimatów Silent Hill i nie myślcie także, że taka radykalna zmiana klimatów odniesie się do wszystkich poziomów w grze". Hm, wygląda na to, że screenshoty nie pokazują całej gry, a jedynie kilka (jeśli nie jeden!) leveli, a kolejne tory ujrzymy dopiero na E3. Wiemy na pewno, że na trasach wyścigowych pojawią się skróty, alternatywne ścieżki i ukryte drogi, co jeszcze bardziej podkręci tempo szalonej gry. „Najbardziej dumni jesteśmy z tego, jak w Revenge prezentuje się Crash Mode. Czegoś takiego jeszcze nie widzieliście" – puentuje Alex Ward. Aleksie – jesteśmy otwarci na każdą informację i czekamy na jakąś betkę... ■■



DEV: CRITERION WYD: ELECTRONIC ARTS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE NINTENDO DS

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS / REGENERACJA CD

>WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 ZŁ DO 199 ZŁ >TANIE GRY OD 29 ZŁ DO 49 ZŁ >CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, ZADZWOŃ ZAPYTAJ!!

Wiosenne Porządki!

przewietrzamy półki!!!

HALO 2
159,-

POP:WARRIOR WITHIN
139,-

JAK 3
139,-

GRAN TURISMO 4
159,-

MGS 3: SNAKE EATER
159,-

DEVIL MAY CRY 3
189,-

PS2
od 399 zł

XBOX
od 449 zł

NINTENDO DS
od 559 zł

GCN
od 319 zł

GBA
od 200 zł

Tel.

Na hasło PSX EXTREME -10% zniżki

Tel.

Tel.

mad games
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

DLA NASZYCH KLIENTÓW KONSOLE W PREZENCIE!

WYSTARCZY ZROBIĆ DOWOLNY ZAKUP ZA MINIMUM 150 ZŁ, ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU NAGRÓD

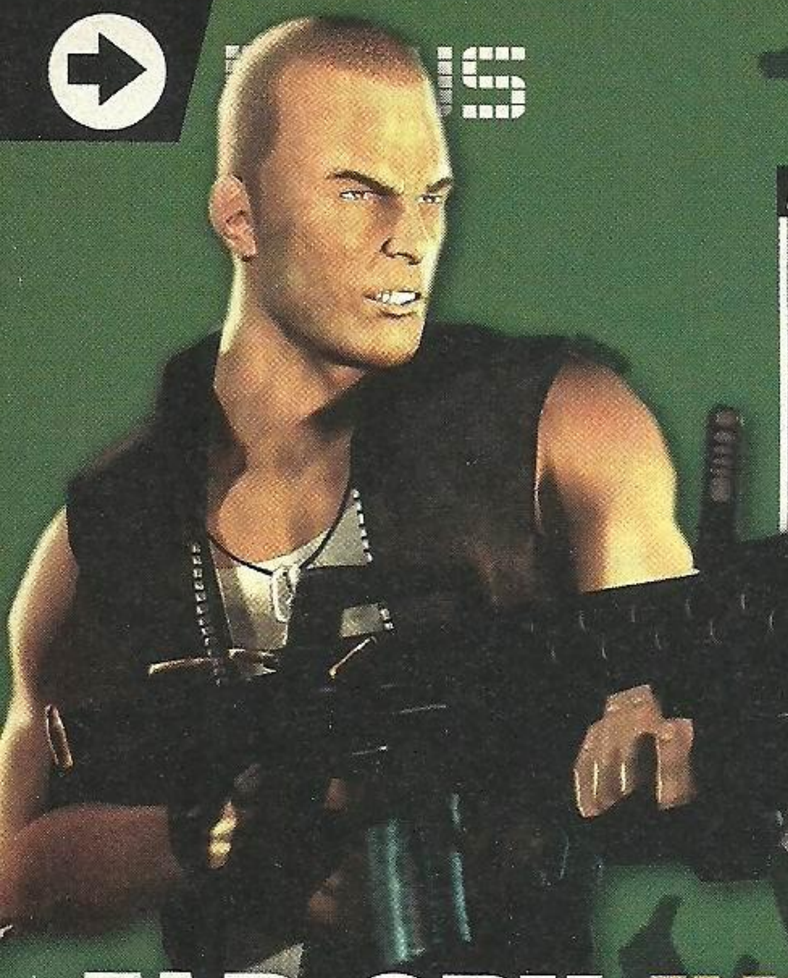
2 nagroda **1 nagroda** **3 nagroda**

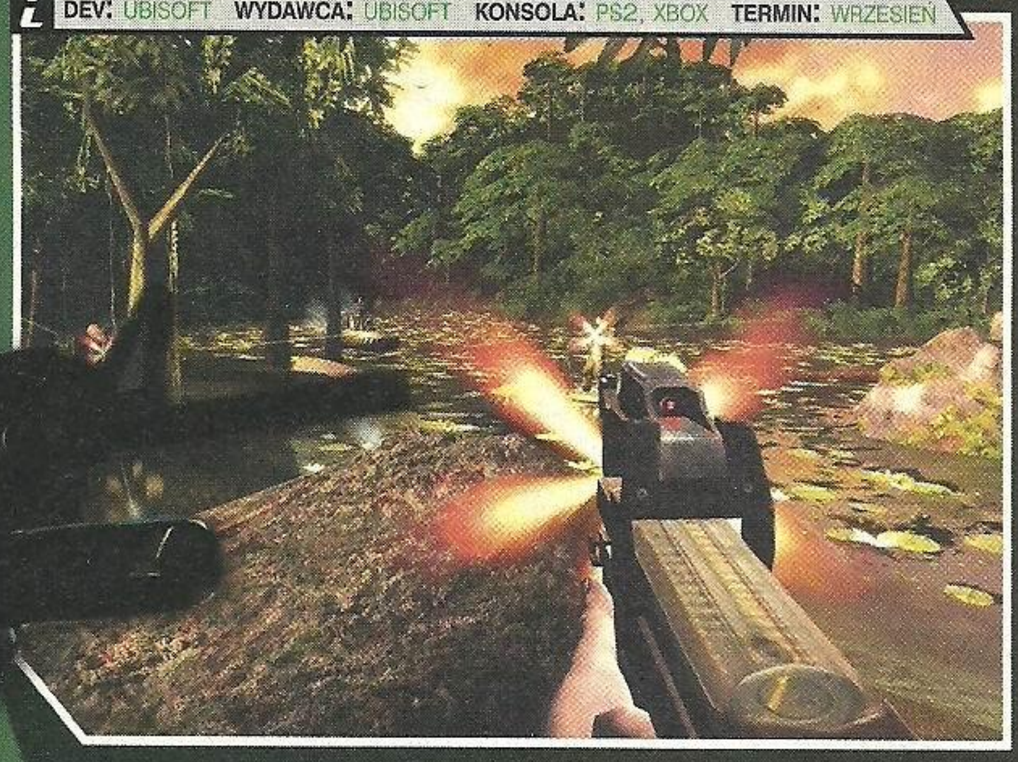
Szczegóły i zasady konkursu na stronie www

Oferta ważna do wyczerpania asortymentu.

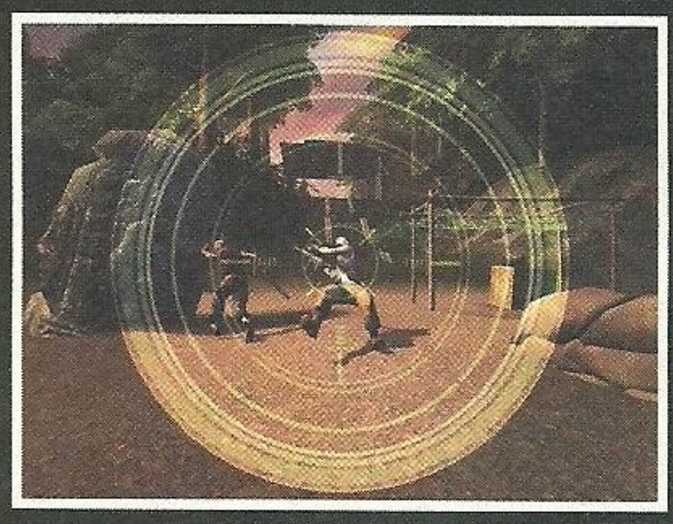
budynek klubu **ZIELONA GĘS** / metro **POLE MOKOTOWSKIE / CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14** / **www.madgames.pl**

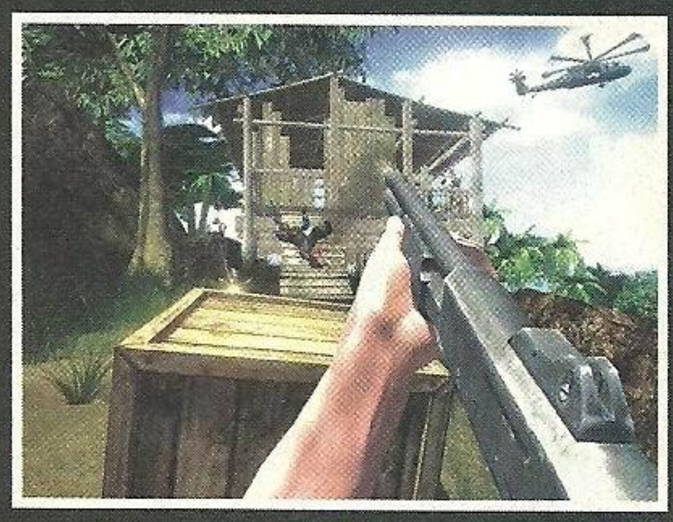
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA TEL./FAX (022) **498 99 93, 825 54 40** / KOM. **503 624 692**





DEV: UBISOFT WYDAWCA: UBISOFT KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WRZESIEŃ





FAR CRY INSTINCTS

> NIE DO KOŃCA UDANE WAKACJE NA RAJSKIEJ WYSPIE

Wywiad z Jeffem Hattemem, głównym projektantem gry Far Cry, która w zeszłym roku była jednym z najlepszych fpp'ów na PC i zachwyciła wszystkich graczy olbrzymią widocznością, gigantycznym polem walki, otwartymi przestrzeniami i klimatem gdzieś pomiędzy Commando a Rambo. Za konwersję gry na PlayStation 2 i Xboxa wzięli się do spółki chłopaki z Ubisoft Montreal i developerzy wersji PC – Crytek Studio.

Swobodę poruszania i walki w Far Cry na PC zawdzięczamy niesamowitej widoczności i szerokiemu arsenałowi broni, co pozwalało graczom na wybranie pomiędzy załatwianiem wrogów z daleka a ostrą strzelaniną w bezpośredniej odległości. Czy udało wam się zachować te atuty podczas tworzenia gry na konsolę?
Jeff Hattem: Całkowicie! Naprawdę fachowe w Far Cry jest to, że podczas gry niemal czuje się to świeże powietrze i przestrzeń. Osobiście byłem już nieźle znudzony łażeniem po wąskich korytarzach i skręcaniem o 90 stopni w niemal całkowitych ciemnościach. Rozległy teren działań, dżungla, palmy kokosowe i piękne tropikalne plaże to świeże podejście i odmiana w stosunku do tradycyjnych światów strzelanek fpp.
A skoro mamy tak piękne krajobrazy to naszym głównym zadaniem jest pokazać je graczom w pełnej krasie. Jednakże, na tych naprawdę pięknych levelach spotkacie naprawdę niemiłych gości. I tak samo, jak w wersji PC skupiliśmy się na tym, by dać graczowi jak największe możliwości różnorodnego rozwiązywania problemów i pokonywania przeszkód. Dodaliśmy także więcej pojazdów i broni, a także umiejętność zakładanie pułapek w dżungli.
Mając tak szerokie pole do popisu – wielkie przestrzenie, mnóstwo broni i masę przydatnych możliwości gracz musi nauczyć się podejmować trudne decyzje. Decyzje, których trzeba dokonywać mądrze, by przetrwać na niebezpiecznych wysepkach Far Cry Instincts.

Czy właśnie swoboda oraz różnorakie podejście (miks bezpośredniej walki ze skradaniem się) jest sposobem na wybicie się ponad wcześniejsze shootery fpp?
JH: Sądzę, że gracze z biegiem czasu stają się coraz bardziej wymagający. My musimy się do tego dostosować i, co oczywiste, Far Cry Instincts również uczynić bardziej złożoną grą. Jednak nie powiedziałbym, że celowo stworzyliśmy takie podwójne podejście do akcji. To bowiem powiązane jest bezpośrednio z poziomem AI w Far Cry Instincts. Przeciwnicy są na tyle cwani, że zasypywanie ich ołowiem nie jest rozsądnym rozwiązaniem. Wrogowie mogą wzywać posiłki i stosować taktyczne zagrywki, by wmanewrować gracza w niewygodną sytuację. W typowej misji w Far Cry Instincts, będziesz musiał kombinować taktycznie, aby odnieść sukces.

Czy gra preferuje ciche podejście, czy jednak jest bardziej zorientowana na akcję? Jakie taktyki będzie można stosować?
JH: Odpowiedź na to pytanie leży w sposobie gry, który gracz sobie wybierze. Far Cry Instincts jest oparte na czymś, co nazywamy „big action". Chcemy stworzyć takie sytuacje podczas gry, w których gracz doświadczy niezapomnianych chwil. Może wybić do nogi cały obóz najemników używając karabinu z tłumikiem, ale może też dorwać się do stacjonarnego ckm'u i rozsmarować wszystkich wrogów po okolicy w stylu ramboida. Wybór należy do gracza.

W Far Cry widzieliśmy większe przestrzenie niż w jakiejkolwiek innej grze. Jak tego dokonaliście? Czy możesz nam coś na ten temat powiedzieć?
JH: Poziomy są równie wielkie i piękne jak na PC – obejmują nierzadko kilka mil kwadratowych tereniu. A jak tego dokonaliśmy? Powiem tylko tyle - kosztowało nas to wiele krwi, potu i łez, nie wspominając o naprawdę niesamowitych zdolnościach programistycznych.

Jakie rodzaje środowisk zobaczymy i jaki jest stosunek pomiędzy graniem na otwartej przestrzeni a w pomieszczeniach? A także, czy akcja będzie się toczyć nie tylko w dzień, ale także w nocy?
JH: W Far Cry Instincts przybywasz do raju, ale starasz się uciec z piekła. Przemierzysz rajskie okolice, jak lasy deszczowe, bagna, ruiny i tym podobne. Będzie też kilka poziomów rozgrywających się w pomieszczeniach – jak choćby podwodne laboratorium. Akcja gry toczy się przez kilka dni, a Carver nie bardzo ma czas na spanie, więc zobaczycie wszystkie pory dnia i nocy – od wczesnego świtu do zmroku.

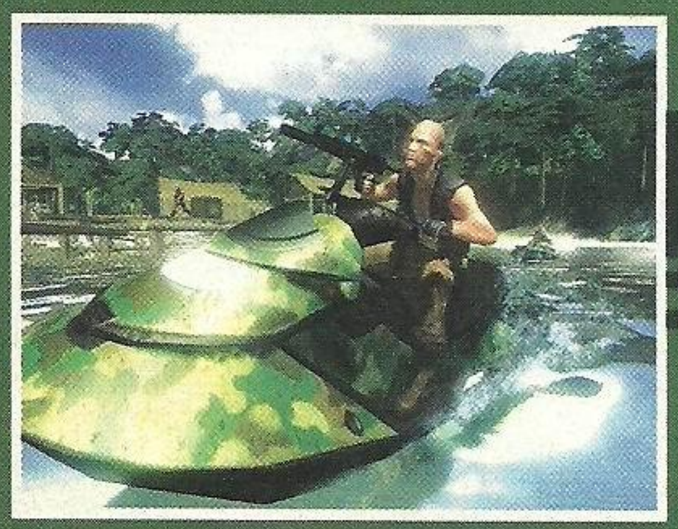
„POZIOMY SĄ RÓWNIE WIELKIE I PIĘKNE JAK NA PC – OBEJMUJĄ NIERZADKO KILKA MIL KWADRATOWYCH TERENIU. A JAK TEGO DOKONALIŚMY? POWIEM TYLKO TYLE – KOSZTOWAŁO NAS TO WIELE KRWI, POTU I ŁEZ, NIE WSPOMINAJĄC O NAPRAWDĘ NIESAMOWITYCH ZDOLNOŚCIACH PROGRAMISTYCZNYCH."
– JEFF HATTEM

Jest wiele broni w Far Cry Instincts, są też jednak pojazdy, czy możesz zdradzić nam kilka szczegółów?
JH: Oprócz pojazdów, którymi można było sterować w Far Cry na PC, w Instincts znajdą się też trzy nowe pojazdy. Dodaliśmy dwa szybkie i zwinne pojazdy – SeaJet (Jet Ski) oraz Prowler (ATV). Podczas jazdy nimi będzie można oczywiście strzelać do woli.
Far Cry polega na przemierzaniu kolejnych wysepek, więc znajdziecie tam sporo zarówno lądu, jak i wody. A skoro tak, to nie powinno zabraknąć poduszkowca – tak wpadliśmy na pomysł Maraudera. Nie mogę się doczekać reakcji graczy, gdy wypróbują to cacko w akcji!

A skoro przy pojazdach jesteśmy – jak dużą rolę odgrywają one w grze?
JH: Far Cry Instincts nie jest „racerem", ale wydaje mi się, że sterowanie pojazdami za pomocą pada, jest o wiele lepsze niż na myszce i klawiaturze. Gracze powinni z łatwością opanować każdy pojazd, jaki wpadnie im w ręce. Na każdym poziomie dostępnych będzie kilka pojazdów, które zazwyczaj dadzą graczowi taktyczną przewagę nad przeciwnikami, ale do gracza należał będzie wybór, czy skorzystać z nich, czy nie.

Wspomniałeś na początku rozmowy coś o pułapkach, które gracz będzie mógł zastawiać na przeciwników. Co według Ciebie pułapki wnoszą do gry?
JH: Pułapki będą bardzo istotnym elementem gry. Carver bardzo często będzie ścierał się z przeciwnikiem przeważającym zarówno liczebnie, jak i pod względem uzbrojenia. Aby przechylić szalę na swoją korzyść będziesz musiał myśleć kreatywnie, aby zastawić pułapki w odpowiednich miejscach i zaskoczyć wrogów. W tym celu nierzadko trzeba ich będzie zwabić do pułapki. Zupełnie jak Stallone w pierwszym Rambo – trzeba zrobić wszystko, aby przeżyć! W Far Cry Instincts znajdą się trzy typy pułapek: napięte gałęzie, strzałki oraz najlepsza rzecz – miny claymore, czyli słynne z Wietnamu miny skaczące idealne na oddziały piechoty.

Jak zachowywać się będą przeciwnicy, jakich taktyk możemy się po nich spodziewać? Aha, czy przeciwnicy mają jakieś swoje sprawy, czy też po prostu stoją i czekają, aż do nich podejdziemy?
JH: Carver nie jest ich jedynym celem. Na tych olbrzymich wyspach nie ma zbyt wiele rzeczy do zrobienia i strażnicy wymyślają sobie różne rzeczy, aby się nie nudzić. Niektórzy chodzą na ryby, niektórzy palą papierosy, a jeszcze inni zabijają czas czytaniem książek. Mimo to są czujni i szybko potrafią przejść od relaksu do ostrej akcji i jeżeli gracz zrobi coś, co wzbudzi ich podejrzenia, to natychmiast chwycą za broń i zaczną sprawdzać teren. ■■



Zapowiedzi są szumne, gra na screenach wygląda nieźle, ale jakoś nie bardzo wierzymy w przełomowość Conspiracy: Weapons of Mass Destruction. Obyśmy się mylili, bo wydawca, czyli Oxygen Interacive zapowiada już kolejne części w serii Conspiracy... Nie za wcześnie?

CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

> Konspiracja szyta (za)grubymi nićmi

DEV: KUJU WYDAWCA: OXYGEN INT. KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WIOSNA 2005

Kuju, czyli chłopaki odpowiedzialne, za całkiem niezłego shootera fpp Warhammer 40.000 Fire Warrior szykują kolejną grę, w której na pierwszym planie znajduje się wielka spluwa. W Conspiracy: Weapons of Mass Destruction wcielimy się w agenta o nazwisku, które obeznanym z językiem angielskim może sprawić trochę radości – pan Kapusta Sprawiedliwy (Cole Justice) jest emerytowanym agentem służb specjalnych. Przez dwadzieścia osiem lat służył interesom Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Organizacji Narodów Zjednoczonych, jako jeden z najlepszych agentów polowych w tym biznesie. A teraz oczywiście znów jest potrzebny, bo najświeższe raporty wywiadu donoszą, że tajna rządowa organizacja znana jako „Hydra" stała się niebezpieczna dla swych mocodawców.

Na początku lat dziewięćdziesiątych CIA stworzyło Hydrę do walki z terrorystami i infiltracji ich szeregów, ale z racji swych zadań organizacja musiała być w dość dużym stopniu niezależna i CIA szybko utraciła kontrolę nad tym, co

działo się wewnątrz organizacji. I teoretycznie wszystko było w porządku, bo Hydra działała jak należy, ale pod koniec ubiegłego wieku rząd obciął CIA fundusze na walkę z terroryzmem i Hydrę zamknięto. Przynajmniej oficjalnie, bo szef Hydry, niejaki Damien Powers odmówił współpracy i postanowił kontynuować działalność Hydry. Z tym, że już po niewłaściwej stronie barykady. A że taka działalność sporo kosztuje to sięgnął po standardowe w takich wypadkach metody – handel bronią i narkotykami oraz ogólnie przemyt różnych nielegalnych towarów.

Mamy XXI wiek i agencje wywiadowcze donoszą, że Hydra stworzyła broń chemiczną i biologiczną, którą ma zamiar sprzedać organizacjom terrorystycznym zagrażając tym samym pokojowi i stabilizacji na całym świecie. Kapusta Sprawiedliwy zostaje wezwany na ostatnią misję... Odnalezienie i zniszczenie tajnego laboratorium Hydry, rozbicie samej organizacji oraz powstrzymanie Hydry przed rozprowadzeniem śmiercionośnej broni wśród różnych fanatyków i pomyleńców pokroju Osamy czy Al-Zarkawiego.

Programiści zapowiadają, że w grze znajdzie się pięć ogromnych poziomów rozrzuconych po całym globie. Między innymi za kołem podbiegunowym oraz w tropikalnej dżungli porastającej ruiny azteckich budowli i świątyń. Nie zabraknie też łażenia po korytarzach i pomieszczeniach tajnych baz i laboratoriów, gdzie trzeba będzie wyłączać zapory laserowe i pokonywać inne przeszkody. W arsenale oprócz standardowych spluw i granatów znajdzie się jedna miła, acz niezbyt często spotykana broń – miotacz ognia, czyli ulubiona zabawka tych, co to nie boją się nocnego moczenia.

Autorzy Conspiracy chwalą się także, że udało im się rewelacyjnie oddać efekty trafień w poszczególne części ciała i realistycznie oddać rany odnoszone przez przeciwników. Fajnie, być może w Conspiracy: CoMD trafienie w kolano nie będzie tak śmiertelne, jak w innych fps'ach. ■■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

od 349 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

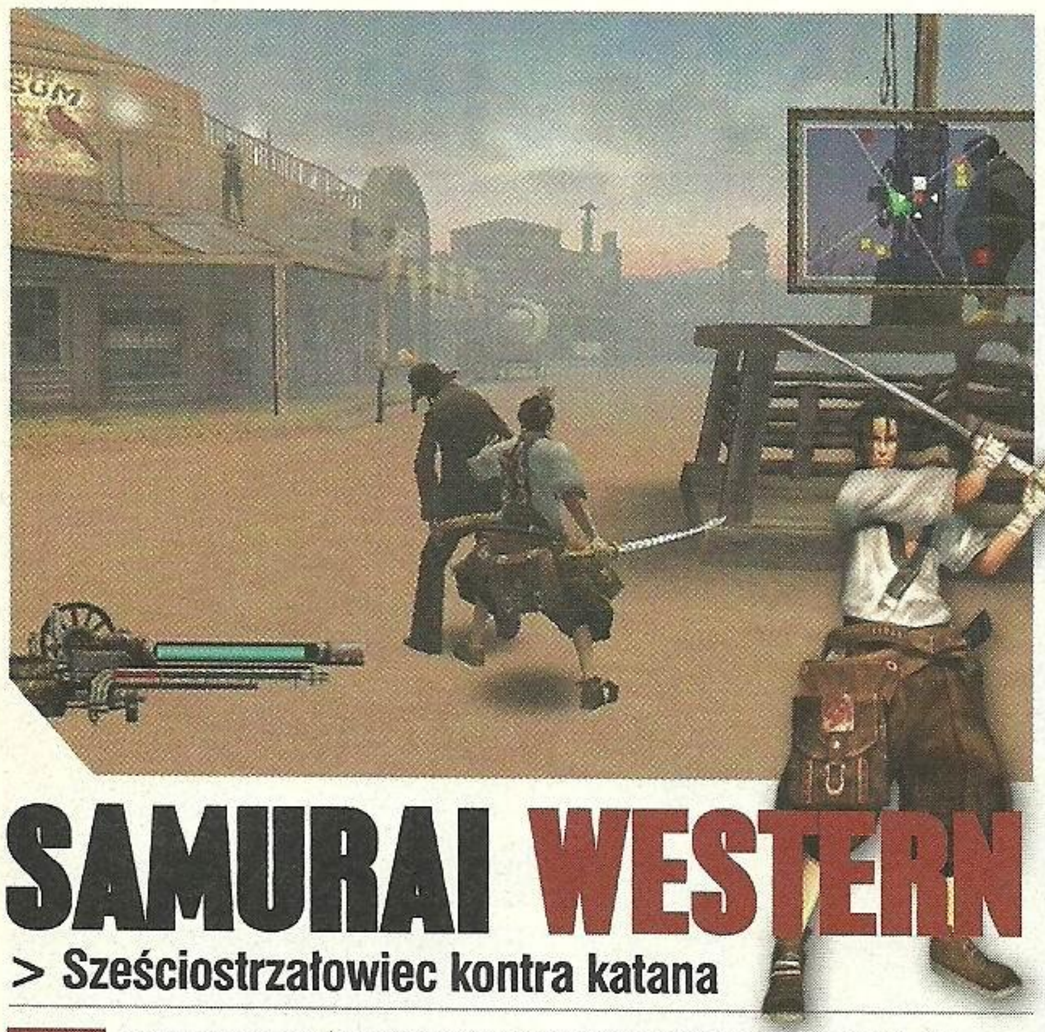
NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA
PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11⁰⁰-19⁰⁰, TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10⁰⁰-15⁰⁰ BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h



SAMURAI WESTERN

> Sześciostrzałowiec kontra katana

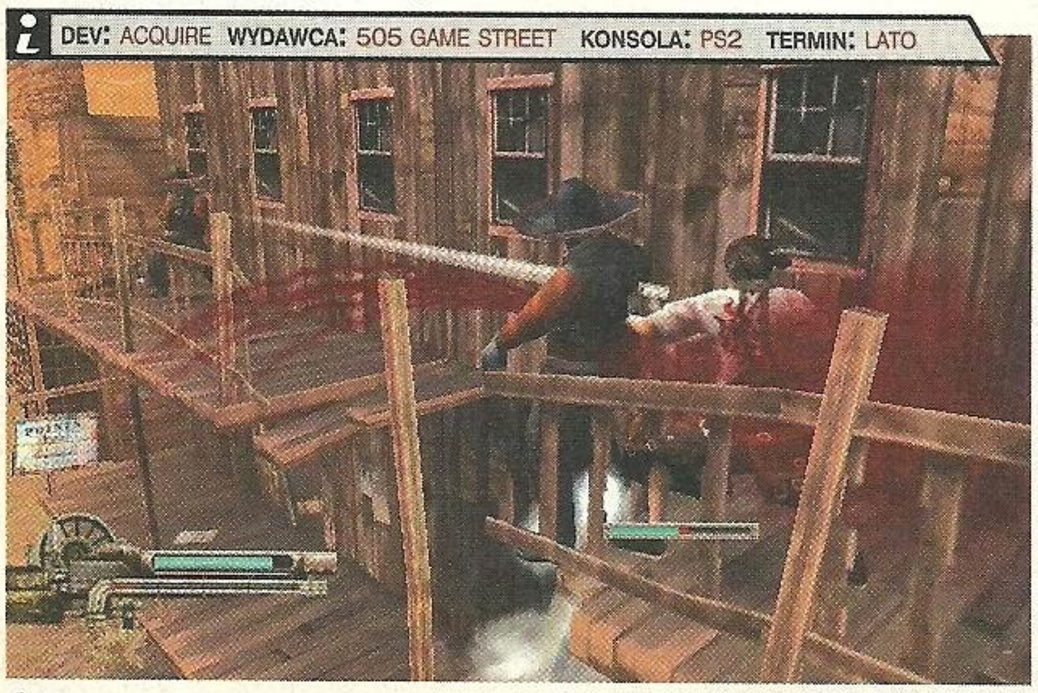
Wszyscy zapewne słyszeliście o dwóch częściach Way of the Samurai. Gra zasłynęła dość realistycznym oddaniem walk na miecze samurajskie i spokojnym prowadzeniem akcji. Okazuje się jednak, że takie gry już się nie sprawdzają i w Acquire, czyli u developera obu części Way of the Samurai oraz pierwszego i drugiego Tenchu jeszcze na PS one, podjęto decyzję o zwiększeniu nacisku na ostrą jatkę. W ten sposób już w czerwcu będziemy mieli okazję sprawdzić swe umiejętności w walce z rewolwerowcami na Dzikim Zachodzie w XIX stuleciu. Na początku zastanawiał nas nieco fakt, że uzbrojony w katanę samuraj niewielkie ma przecież szanse z kolesiami uzbrojonymi w potężne Peacemakery i Winchestery, ale developerzy szybko rozwiali te wątpliwości prezentując głównego bohatera gry i jego możliwości.

Samuraj o dźwięcznym imieniu Gojiro Kiryu przybywa na Dziki Zachód zaprowadzić ład i porządek, a przy okazji odszukać zaginionego w kraju długonosych barbarzyńców brata. Przybywającego do małego miasteczka Gojiro mało kto wita z otwartymi ramionami – jest tak obcy, jak to tylko możliwe, z tą swoją dziwną „szablą", śmiesznym kokiem na głowie i w dziwacznym ubraniu. Ale pierwszy kowboj, który do niego wyskoczy może się nieźle naciąć, dosłownie oczywiście, a wyraz zdumienia na jego twarzy pojawi się dopiero, gdy błyskawiczne cięcie oddzieli mu łeb od korpusu. Gojiro nie jest bowiem jakimś tam leszczykiem, ale prawdziwym mistrzem w swoim fachu, a na dokładkę ma specjalną zdolność zwaną Bushido Sense, która pozwala mu odbijać strzały rewolwerowców i przy okazji ciąć ich na plasterki.

W trybie przeznaczonym dla jednego gracza prześledzimy losy Gojiro na Dzikim Zachodzie pokonując szeregowych przeciwników oraz mniejszych i większych bossów podczas przebijania się przez szesnaście poziomów przygotowanych przez programistów. Oczywiście nasz samuraj będzie się rozwijał – dziesięć postaw z różnym repertuarem ciosów czeka na odkrycie, a oprócz tego ciosy specjalne i potężne magiczne ataki. Na dokładkę leci dwadzieścia pięć grywalnych postaci, siedemdziesiąt przydatnych przedmiotów oraz dwadzieścia typów broni. Wśród której nie zabraknie zapewne broni palnej ponieważ w Samurai Western znajdzie się także tryb dla dwóch graczy, w którym można będzie się wcielić w samuraja lub rewolwerowca.

Pomimo tego, iż developerzy z Acquire zapowiadają dość złożony system walki to obiecują też, że nie powinniście mieć problemów z wyprowadzaniem nawet i stuciosowych kombinacji, które oczywiście nie będą przeprogramowane. Sterowanie ma być łatwe do opanowania i błyskawicznie reagować na wszelkie nasze poczynania, a samuraj ma się zwijać jak fryga natychmiast wyprowadzając kolejne cięcia. To wszystko dość wyraźnie zbliża najnowszą odsłonę serii do slasherów pokroju God of War, czy Devil May Cry choć klimat niewątpliwie bliższy będzie Shinobi lub Ninja Gaiden. Ciekawe tylko, czy Samurai Western będzie grą na tyle dobrą, by także w recenzji zasłużyć na porównanie z powyższymi tytułami. Mamy nadzieję, że tak, co potwierdzają całkiem przyzwoite oceny przyznawane tej grze w Japonii ponieważ w Kraju Kwitnącej Wiśni gra ukazała się na początku stycznia tego roku. ■ ■

DEV: ACQUIRE WYDAWCA: 505 GAME STREET KONSOLA: PS2 TERMIN: LATO

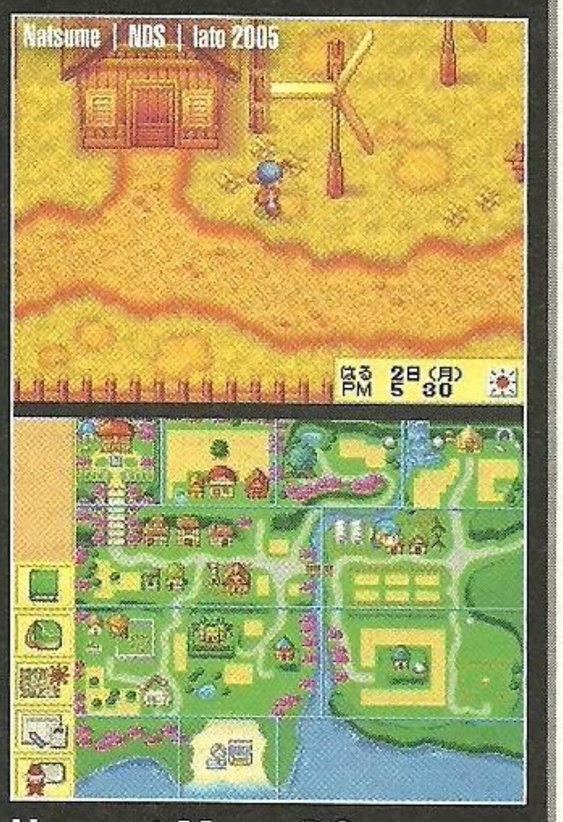


W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Shinbido Imashime

Kolejna gra Acquire, twórców Tenchu i Way of the Samurai. Niespecjalnie zdziwi Was fakt, że Shinbido Imashime to tytuł, w którym pierwsze skrzypce zagra ninja pracujący pod osłoną cienia. Acquire nie boi się sięgać do sprawdzonych patentów i wraz z Shinbido Imashime po raz kolejny sprawdzicie w akcji system walk zapożyczony z Way of the Samurai. Ciężko wyrokować, czy Shinbido Imashime kiedykolwiek ukaże się poza granicami Japonii, ale jeśli odniesie tam znaczący sukces, spodziewajmy się jej również u nas.

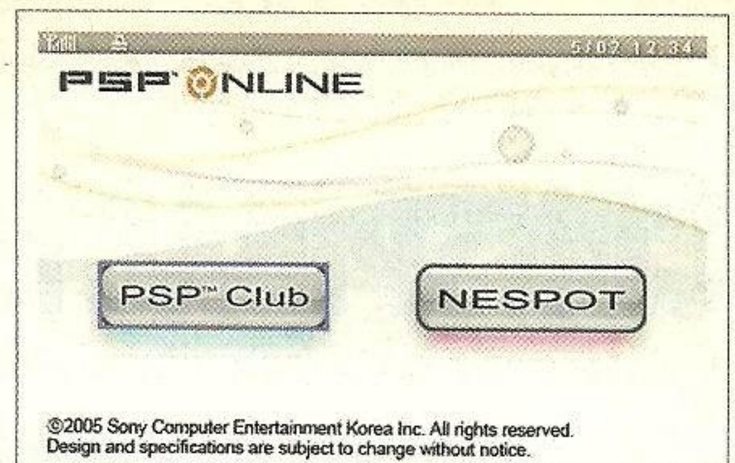


Harvest Moon DS

Najwyższa pora, aby posiadacze dwuekranowych handheldów Nintendo przesadzili jakieś rośliny. W Harvest Moon DS wcielicie się w młodego chłopaczka, próbującego odnaleźć się w wiejskim społeczeństwie. Zastanawiacie się pewnie, jaką rolę tym razem odegrają ekrany Dual Screena. Cóż, górny wyświetlacz non stop pokazywał będzie akcję gry, podczas gdy dolny weźmie na siebie menu, komentarze oraz wyświetlanie pożytecznych hintów. A może będą także drobne prace rolnicze przy pomocy stylusa? Mamy nadzieję, bo potencjał do pielenia grządek jest.

Donkey Konga 2

Świat nie przestaje klaskać, odkąd Donkey Konga pojawiła się sklepach, więc już niedługo pojawi się sequel, wraz z kompletnie odświeżoną ścieżką dźwiękową i bohaterami zamieszkującymi świat Donkey Konga. Rolę kontrolera ponownie wezmą na siebie dwa bębny z wbudowanym mikrofonem, służącym do wyłapywania oklasków. Amerykanie zagrają jako pierwsi, Japończycy zaczekają do lipca. A my? My zagramy w czerwcu!



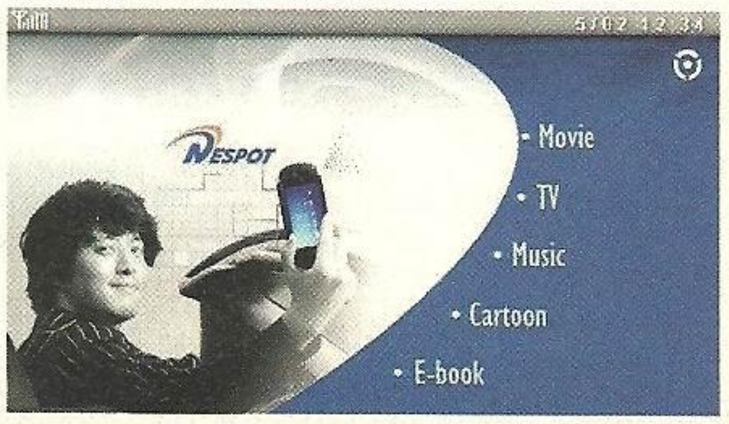
NESPOT

> Koreańskie PSP przygotowane do pracy w sieci!

Drugiego maja, a więc już za kilka dni, PlayStation Portable Value Pack zaatakuje sklepy Korei Południowej. Cena urządzenia oszacowana została na 322 dolary (niewiele ponad tysiąc złotych), a w dniu premiery dostępnych będzie zaledwie sto tysięcy pudełek. Koreańscy bracia po rozpakowaniu zestawów znajdą w nich PSP, zasilacz, Memory Stick Duo 32MB (zdecydowanie za mało!), słuchawki z pilotem, szmatkę do czyszczenia, smycz, saszetkę oraz pełną wersję filmu Spider-Man 2 UMD. W pudełku znajdzie się również coś, czego świat jeszcze nie widział, a mianowicie NESPOT Network Utility UMD, a więc dysk identyfikujący PSP w globalnej sieci. Oprócz tego, koreańscy nabywcy PSP będą mogli dokonać czasowej, bezpłatnej rejestracji w sieciowym serwisie Sony. Koreański oddział Sony (SCEK) zawarł umowę z KT Corp, czołowym providerem internetowym w Korei, dzięki czemu PSP posłuży swoim właścicielom jako pełnoprawne urządzenie online.

Jednak, aby PSP było widoczne w sieci, Koreańczycy muszą korzystać z hotspotów firmy KT (ponad czternaście tysięcy stanowisk na terenie kraju), bądź wykupić usługę pozwalającą na łączenie się z domu. NESPOT otwiera przed PSP zupełnie nowe możliwości. Dzięki niemu, obywatele Korei mają dostęp do takich usług, jak Video On Demand, Music On Demand, E-Books, surfowanie po internecie (pełne wsparcie dla protokołów HTML, CSS, JavaScript i SSL), a także całodobową możliwość grania online. Bardzo smacznie zapowiada się Video On Demand, gdyż zassane dzięki tej usłudze filmy nie są amatorsko skompresowanymi obrazami, a produkcjami optymalnie dostosowanymi do rozdzielczości 480x272.

Dlaczego akurat Korea? Cóż, jest to kraj o najlepiej rozbudowanej infrastrukturze internetowej na świecie i Sony dało mu priorytet, jeśli idzie o usługi online. NESPOT zaprojektowany został głównie pod kątem koreańskiej sieci KT, więc nie ma raczej szans, aby podobne rozwiązania udało się gładko przenieść na amerykański i europejski grunt. Import NESPOT Network Utility UMD też nie wchodzi w grę, gdyż działa wyłącznie w sieci KT i wymaga płatnej subskrypcji. Pozostaje nam cieszyć się tym, że chociaż jeden kraj na świecie otrzymał zestaw PSP w pełni przygotowany do pracy w sieci oraz faktem, że Sony Computer Entertainment Korea kończy prace nad GloRace – pierwszym tytułem wykorzystującym do zabawy online'owy dysk. Nam na otarcie łez pozostają nieoficjalne metody – jak choćby przeglądarka internetowa ukryta w menu WipEout Pure i kupienie access pointa we własnym zakresie. ■ ■



Zombiak śmiga na ulepszonym silniku pierwszego Halo, co gwarantuje mu szczegółowe wykonane, ogromne przestrzenie, interaktywne elementy otoczenia, świetną fizykę, ciekawe efekty specjalne i masę atrakcyjnych dodatków.

STUBBS THE ZOMBIE

> Ludzie z odzysku w służbie gracza

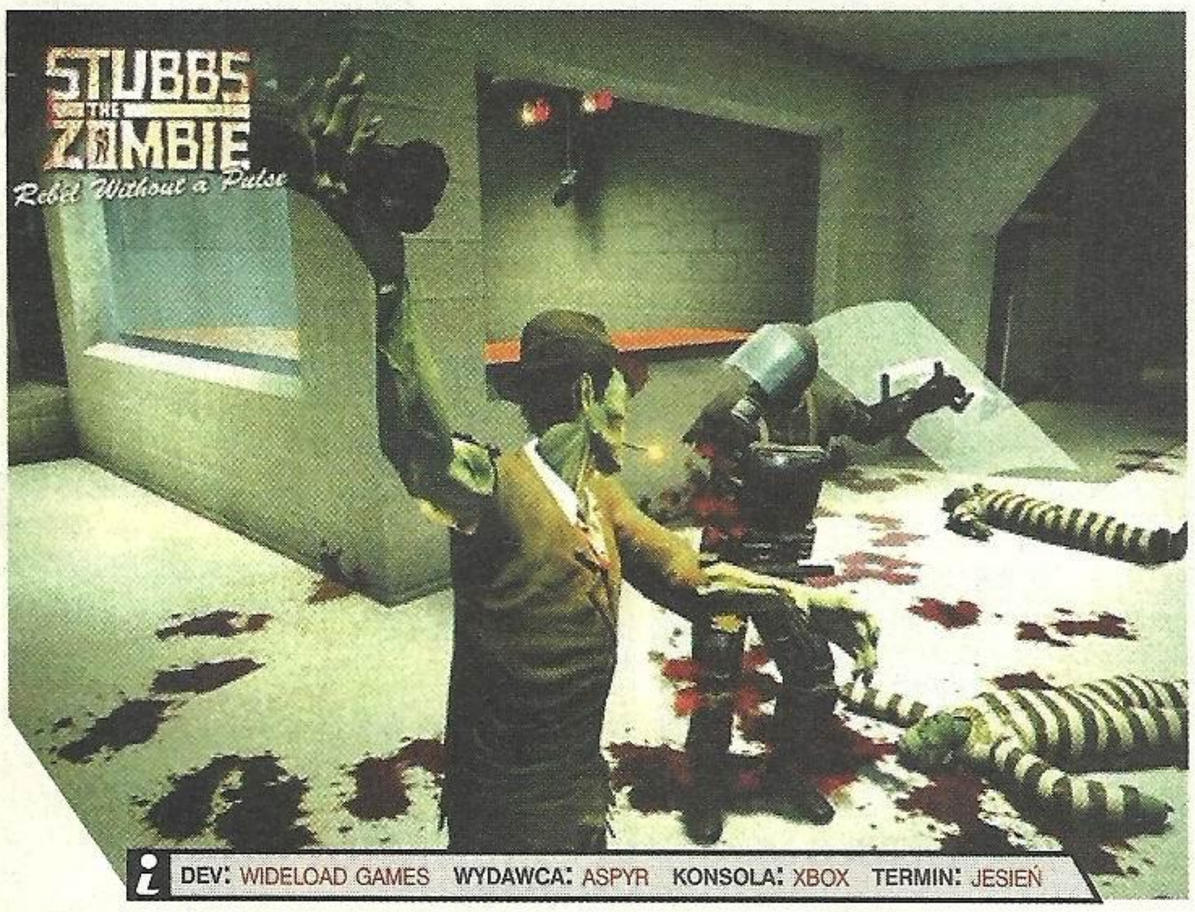
Martwe, rzygające toksynami i wgryzające się w ludzkie szyje zombiaki występowały do tej pory wyłącznie w roli statystów, jednak za sprawą gry Stubbs the Zombie nareszcie mają szansę na zagranie pierwszych skrzypiec. Edward „Stubbs" Stubblefield to wędrowny sprzedawca, który w 1933 roku przemierza tereny Pensylwanii. Los niespecjalnie sprzyja naszemu bohaterowi, bo poza tym, że niespecjalnie potrafi zarobić we własnym zawodzie, to dodatkowo ktoś wbija mu nóż w plecy i zakopuje w piachu.

Dwadzieścia sześć lat później pewien miliarder, Andrew Monday buduje na terenie Pensylwanii – Punchbowl – miasto przyszłości. Turyści lubią to miejsce, bo poza stylową architekturą z lat pięćdziesiątych, łączy w sobie mnóstwo futuryzmu (latające samochody, nienagannie czyste ulice), a wszystko to dokładnie nad zbezczeszczonym grobem Stubbsa. Zamordowany chłopak budzi się z długiego snu i wygrzebuje z grobu. Nie wie gdzie jest, kto go zabił i właściwie czemu się obudził – wie natomiast, że jest bardzo, bardzo głodny i ma ochotę na przystawkę w postaci świeżego mózgu.

Stubbs zaczyna tułaczkę po ulicach Punchbowl, zmieniając pokojową mieścinę w miejsce chaosu i śmierci. Ciekawa sprawa. Stubbs to pierwsza gra, w której wcielimy się w rolę samego zombiaka, a nie armii ludzi walczących przeciw niemu. Stubbs załatwia sprawy przy pomocy nadgniłych zębów ponieważ, jako zombiak nie używa broni. Ale ma inne atuty – umie na przykład wyrywać sobie na czas jakiś kończyny i oddzielnie nimi sterować. Co powiecie na dłoń, którą Stubbs kładzie na ziemi, a następnie przeciska się nią przez kanały wentylacyjne? Taka dłoń to świetna zabawka, bo kiedy wbije się (na przykład) w policjanta, żołnierza, bądź dowolnie wskazanego człowieka – przejmuje nad nim kontrolę. Tak właśnie rozwiązano problem używania broni. Stubbs niekoniecznie umie strzelać, ale przejmowani przez niego pacjenci i owszem. Sprytne.

Bohater nie jest bezbronny. Potrafi sprawnie wymontowywać sobie ręce i rzucać nimi w nieprzyjaciół. Umie też puścić firmowego bąka, paraliżującego znajdujących się w okolicy nieszczęśników. Ponadto pluje toksynami, pilotuje pojazdy oraz zdejmuje sobie głowę z ramion i miota nią, niczym kulą do kręgli. Najfajniejszą umiejętnością Stubbsa będzie jednak zmienianie niewinnych ludzi w zombie. Każdy, kogo ugryzie natychmiast staje się chodzącym trupem szukającym ludzkiego mięsa. W ten sposób Stubbs budował będzie swoje martwe imperium, które łatwo da się kontrolować przy pomocy zwykłego gwizdka.

Akcja przetoczy się przez szpitale, farmy i ulice miast, więc zabawa zapowiada się naprawdę dynamicznie. Stubbs to gra z humorem – atakowani ludzie starają się wykupić jakimś wyszukanym tekstem („nie zjadaj mnie, nie zjadaj! Mam cukrzycę!"), a o klimat zadbają wrzeszczący w panice mieszkańcy. Nie wiadomo dokładnie kiedy Stubbs zacznie konsumpcję ludzkich mózgów, ale najprawdopodobniej jesienią tego roku. ■■



DEV: WIDELOAD GAMES WYDAWCA: ASPYR KONSOLA: XBOX TERMIN: JESIEŃ

Najwyraźniej przejmowanie ludzi nie jest bezbolesne – pan informatyk wyraźnie cierpi.

Oto Stubbs w pełnej krasie, ale zaraz, co on tam pali?! Od papierosów nie jest przecież tak zielono....

FROM RUSSIA WITH LOVE

> Connery znów młody i piękny, ale ta fryzura...

Nowe przygody Jamesa Bonda nie bez przyczyny noszą nazwę kinowego hitu sprzed 43 lat. W grze From Russia With Love wcielimy się w rolę młodego Seana „Agenta 007" Connery'ego, który raz jeszcze podąży starą ścieżką filmowego scenariusza. Zamierzeniem twórców jest oddanie w grze klimatu lat sześćdziesiątych, aby gracze poczuli, że uczestniczą w wydarzeniach z tamtej epoki. Wszystkie samochody, gadżety i ubiory pochodzą z lat, w których toczyła się akcja filmu, czyli z 1963 roku. Sean Connery podłoży głos pod Jamesa Bonda, a obok niego wystąpią znane nazwiska – EA nie żałuje kasy na nowego Bondzinę.

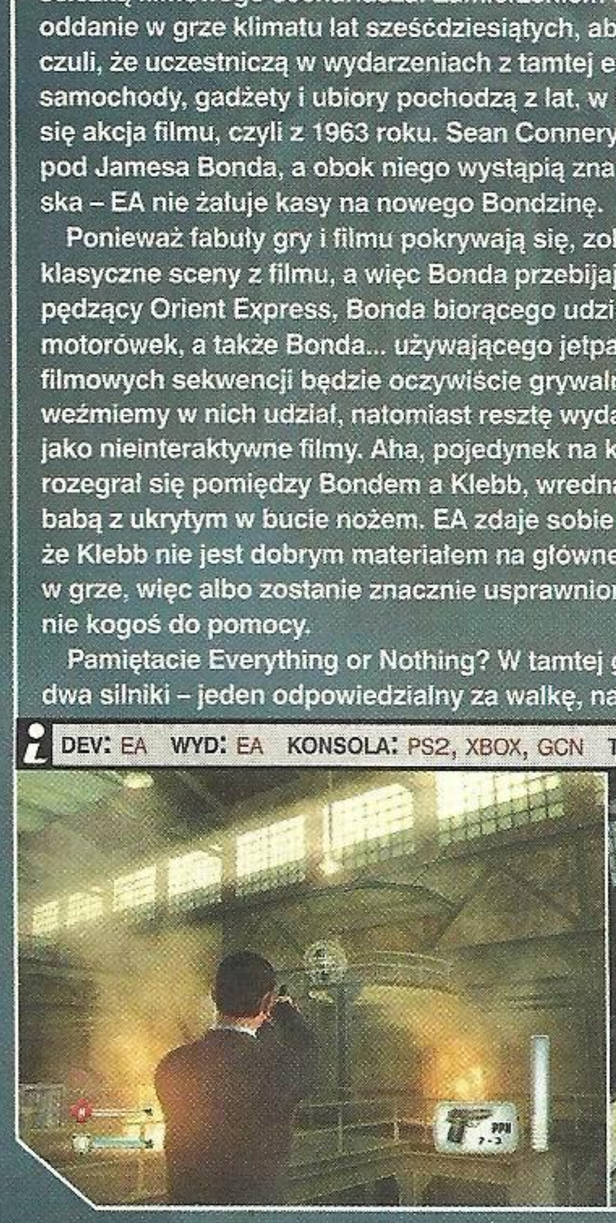
Ponieważ fabuły gry i filmu pokrywają się, zobaczymy w niej klasyczne sceny z filmu, a więc Bonda przebijającego się przez pędzący Orient Express, Bonda biorącego udział w wyścigu motorówek, a także Bonda... używającego jetpacka! Część filmowych sekwencji będzie oczywiście grywalna i osobiście weźmiemy w nich udział, natomiast resztę wydarzeń obejrzymy jako nieinteraktywne filmy. Aha, pojedynek na końcu filmu rozegrał się pomiędzy Bondem a Klebb, wredną niemiecką babą z ukrytym w bucie nożem. EA zdaje sobie jednak sprawę, że Klebb nie jest dobrym materiałem na głównego przeciwnika w grze, więc albo zostanie znacznie usprawniona, albo dostanie kogoś do pomocy.

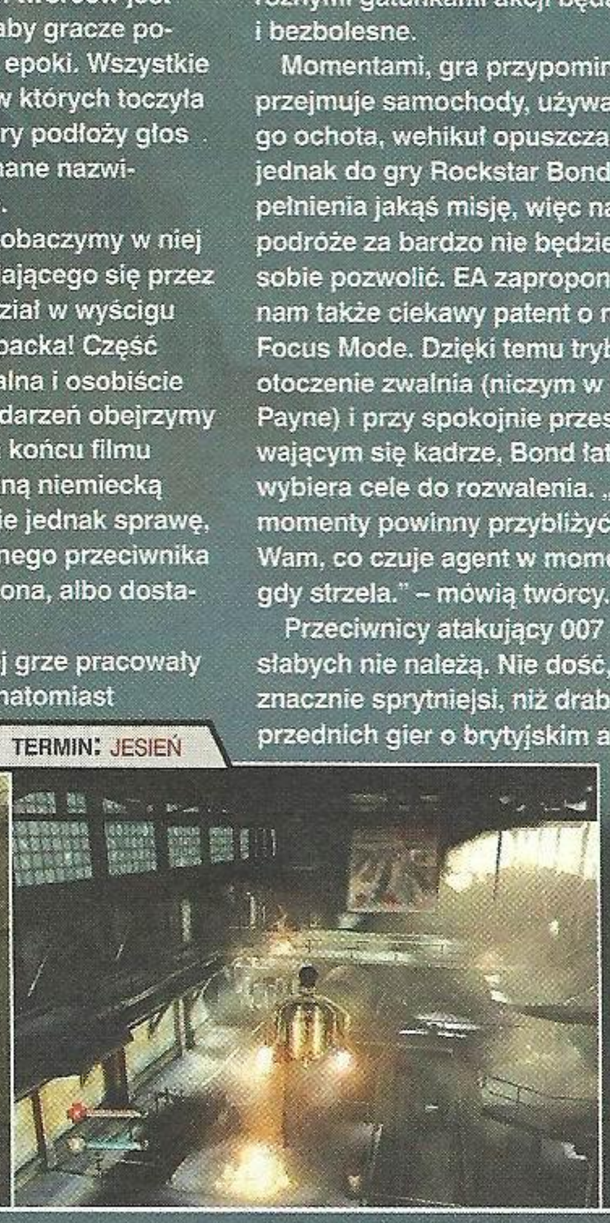
Pamiętacie Everything or Nothing? W tamtej grze pracowały dwa silniki – jeden odpowiedzialny za walkę, natomiast drugi – za jazdę pojazdami. Pomysł niezły, ale różnice między sekcjami pościgowymi i walką były wyraźnie zauważalne. From Russia With Love pracuje na jednym silniku, więc przejścia pomiędzy różnymi gatunkami akcji będą wreszcie płynne i bezbolesne.

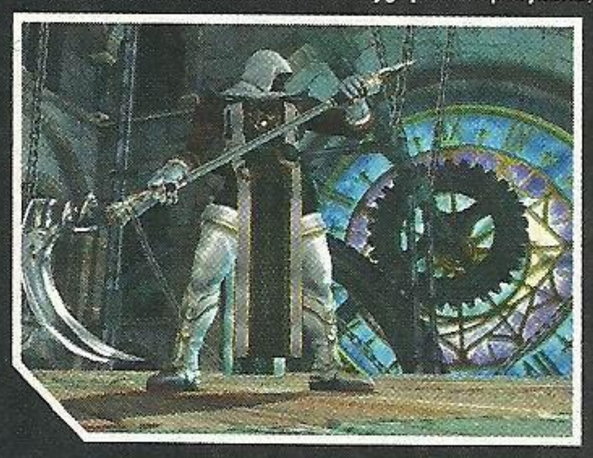
Momentami, gra przypomina GTA – Bond przejmuje samochody, używa ich, a kiedy najdzie go ochota, wehikuł opuszcza. W przeciwieństwie jednak do gry Rockstar Bond ma wiecznie do wypełnienia jakąś misję, więc na swobodne podróże za bardzo nie będzie mógł sobie pozwolić. EA zaproponuje nam także ciekawy patent o nazwie Focus Mode. Dzięki temu trybowi otoczenie zwalnia (niczym w Max Payne) i przy spokojnie przesuwającym się kadrze, Bond łatwiej wybiera cele do rozwalenia. „Takie momenty powinny przybliżyć Wam, co czuje agent w momencie, gdy strzela." – mówią twórcy.

Przeciwnicy atakujący 007 do słabych nie należą. Nie dość, że są znacznie sprytniejsi, niż draby z poprzednich gier o brytyjskim agencie, to dodatkowo współpracują ze sobą i dokładnie koordynują ataki. Podobnie, jak w Metal Gear Solid, tutaj również sami dobieracie sobie sposób zabawy. Jeśli chcecie się skradać i atakować z zaskoczenia – nie ma sprawy. A jeśli interesuje Was totalna demolka, cóż, nie pozostaje nic innego, jak poinformować przeciwników o swojej obecność. Co na to wszystko Sean Connery? „Jako artysta, widzę w grach kolejną drogę rozwoju procesu twórczego. Gry video są szalenie popularne i nie mogę się doczekać, aby zobaczyć, jak zaprezentuje się gotowy produkt."
My też, Sean, my też. ■■

DEV: EA WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: JESIEŃ







Zbuntowana siostra Linka nie wygląda za specjalnie, ale już Grim Reaper Zasalamel prezentuje się fachowo.

DEVELOPER: NAMCO WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: JESIEŃ

SOUL CALIBUR III

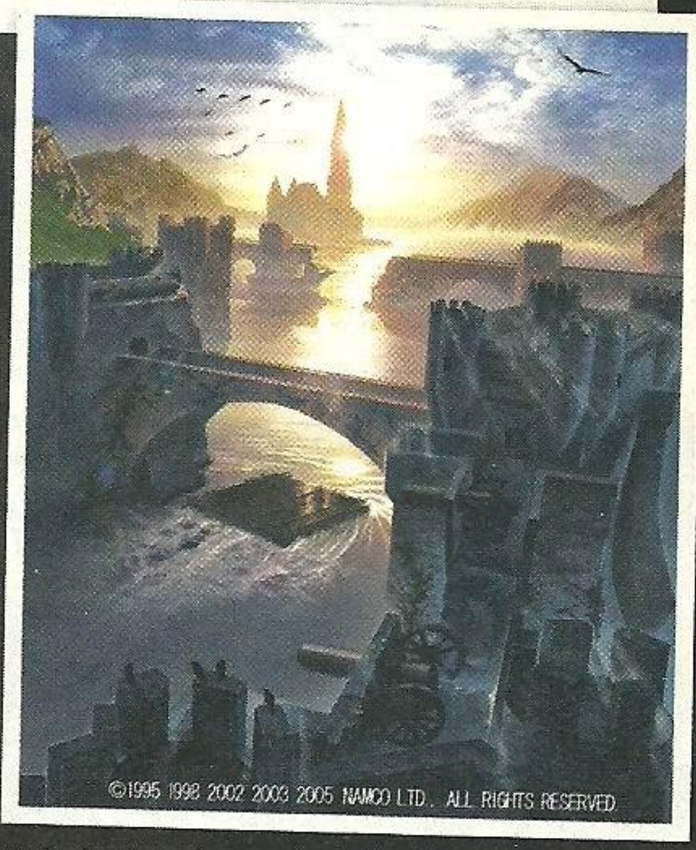
> TALE OF SOUL AND SWORD, ETERNALLY RETOLD...

Soul Calibur 3 ukaże się wyłącznie na PlayStation 2. Pozostałe platformy będą musiały zwyczajnie obejść się smakiem. „Ostatnim razem przygotowaliśmy aż trzy specjalne postacie, które zagościły na trzech różnych konsolach i przyznam, że było to naprawdę ciekawe doświadczenie. Tym razem zrezygnowaliśmy z tego pomysłu, gdyż żadna platforma poza PlayStation 2 nie wchodzi w rachubę." – mówi Hiroaki Yotoriyama, twórca Soul Calibura. To dobra wiadomość dla ponad 700 tysięcy użytkowników PS2, którzy dwa lata temu kupili Soul Calibur 2 i załamująca dla blisko miliona posiadaczy pozostałych konsol, którzy również zaufali geniuszowi Namco. Ale mniejsza już z tym. W nowym turnieju udział weźmie dwudziestu trzech klasycznych wojowników, plus trzy nowe postacie walczące kompletnie odmiennymi stylami. Wśród nowych fajterów namierzycie takie postacie, jak Zasalamel, Tira i Setsuka, a patrząc na rendery i screeny z samej gry mają niezły potencjał.

Setsuka to dostojna, japońska dama dzierżąca w jednym ręku ręku potężną parasolkę, a w drugim katenę. Sposób, w jaki twórcy zaprojektowali Setsukę doskonale oddaje jej spokojny, pełen wdzięku i gracji charakter walki. Inną postawę reprezentuje Tira, szalona i narwana dziewczynka wywijająca okrągłym ostrzem, przecinającym przeciwników niczym gorący nóż masło. Najbardziej tajemniczo przestawia się jednak Zasalamel, czarnoskóry wojownik przyodziany w biały kaptur i dzierżący w dłoniach ogromną kosę. W temacie nowych postaci Namco naprawdę zaszalało, a nowi bohaterowie świetnie uzupełniają starą, sprawdzoną w boju załogę – krążą też plotki, jakby plejadę postaci miał zasilić Dante z Devil May Cry (podobno Capcom pożyczył od Namco kilka fragmentów kodu z SC2 do walk z bossami w DMC3 i teraz Namco ma się zrewanżować), ale z pewnością autorzy nie puszczą pary przynajmniej do momentu premiery gry.

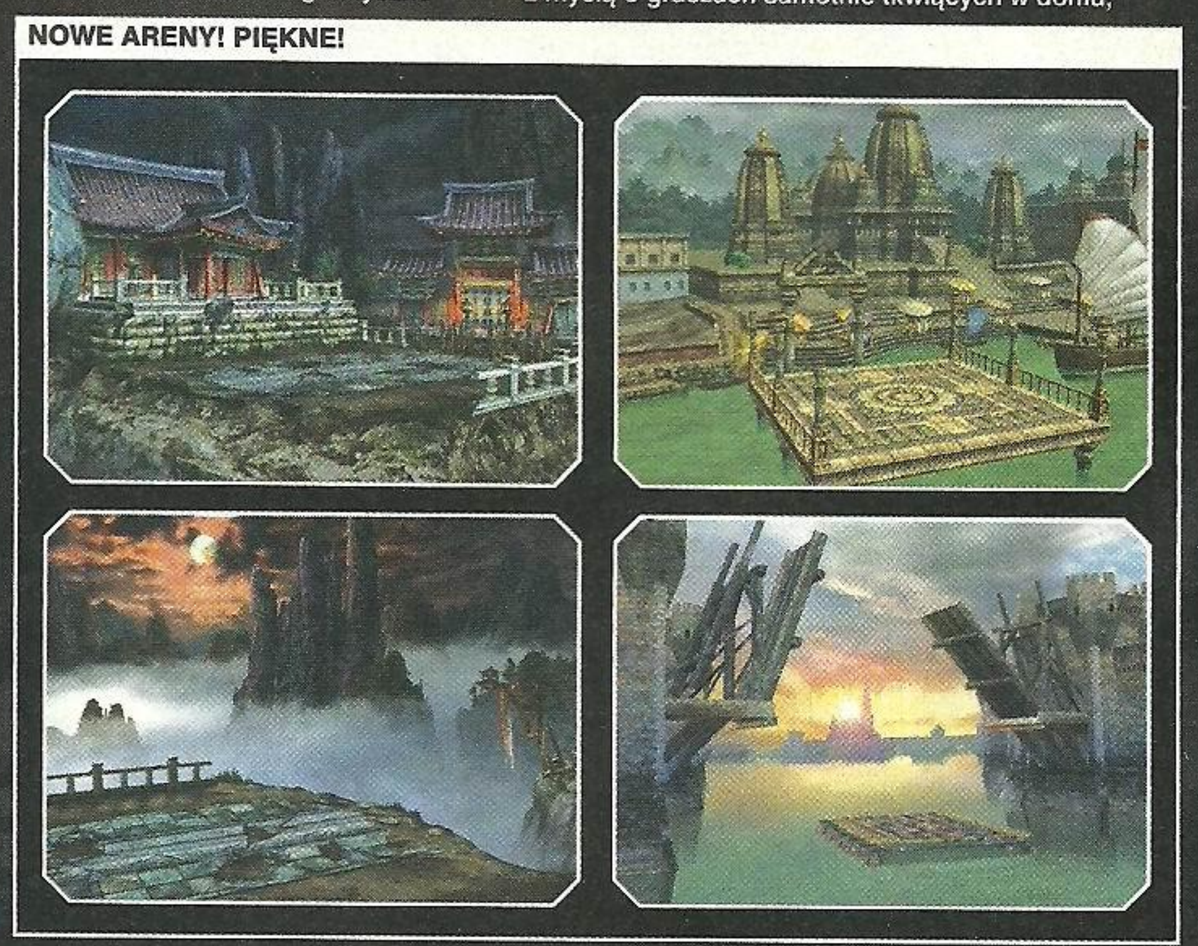
W trzeciej odsłonie Soul Calibur (czwartej, jeśli do stawki doliczyć Soul Blade) ponownie spodziewamy się zniewalającej liczby trybów rozgrywki i bonusów. Tales of Souls to opowieść, przez którą przeprowadzicie dowolnie wybranego bohatera, poznając prawdziwe przesłanki jego uczestnictwa w turnieju. Versus będzie zabawką dla dwóch graczy pragnących raz na zawsze ustalić, kto walczy skuteczniej. Standardowo już, Versus pojawi się w wersji normalnej i specjalnej, gdzie zawalczycie świeżo odblokowanymi broniami. Nie zabraknie również trybów Practice, Tournament, Soul Arena (gdzie walki toczą się na ściśle określonych warunkach) oraz Museum, a więc miejsca, w którym sprawdzicie historie postaci i kupicie jakieś fajne dodatki. Być może w muzeum znajdziemy pierwszego grywalnego Soul Edge'a, od którego wszystko się zaczęło...

Jednym z najbardziej oryginalnych i wyszukanych dodatków do gry będzie Chronicles of the Sword, a więc zakładka, na której stworzycie od podstaw własną, unikalną postać. A zaprojektować można naprawdę dużo – od płci, przez historię i szczegółowy wygląd, aż po rodzaj broni, jaką wojownik będzie odtąd wymiatał. Wiemy, że tak przygotowaną postać sprawdzicie potem w specjalnie zaprojektowanej symulacji, ale co u licha oznacza to enigmatyczne stwierdzenie – nie mamy pojęcia. Równie tajemniczo zapowiada się ostatni z odsłoniętych przed światem trybów rozgrywki – World Competition. Wszystko, co o nim wiemy, to fakt, że pozwoli naszej postaci podróżować po świecie, brać udział w niezliczonej ilości walk i wspinać się po drabince rankingu. Cóż, wszystkie tryby zabawy przygotowane zostały głównie z myślą o graczach samotnie tkwiących w domu,



Tira i Zasalamel walczą we wnętrzu ogromnej wieży zegarowej, która prawdopodobnie będzie areną koleżki w białym kapturze. Trzeba mu przyznać, że ma niezły gust. Nie to co Tira. Popatrzcie na ten strój...

NOWE ARENY! PIĘKNE!



MEET THE FOKKERS > Zasalamel, Tira i Setsuka w całej okazałości.

natomiast kwestia zabawy online potraktowana została przez Yotoriyamę jednoznacznie: „Staramy się, aby jak najwięcej osób zagrało w Soul Calibur 3, ale struktura sieciowa jest w niektórych częściach świata na tyle zaniedbana, że online tym razem zwyczajnie sobie darujemy. Nie chcemy przygotowywać trybu, który pozostanie dla mnóstwa osób niegrywalny. Wolimy całą siłę roboczą przeznaczyć na maksymalne doszlifowywanie zawartości przygotowanej z myślą o samotnikach".

Tym razem Europa i Ameryka dostaną nowego Soul Calibura wcześniej, niż Japonia. Prawdopodobnie dlatego, że na tych kontynentach poprzednia część gry sprzedała się zdecydowanie najlepiej, gdy w Japonii po prostu fatalnie. Zdecydowanie później ukaże się również wersja automatowa. Autorzy twierdzą, że pragną w pierwszej kolejności dostosować swoją zabawkę do potrzeb domowych użytkowników, a dopiero później wystawić ją w salonach.

W CHWILI OBECNEJ ZESPÓŁ PRACUJĄCY NAD SOUL CALIBUR III LICZY 150 OSÓB, ALE LICZBA TA Z PEWNOŚCIĄ JESZCZE SIĘ ZWIĘKSZY.

Projekt Soul Calibur 3 już teraz pochłania uwagę stu pięćdziesięciu programistów dłubiących przy nim dzień i noc, natomiast więcej informacji na jego temat wypłynie na tegorocznej wystawie E3. Właśnie wtedy dowiemy się więcej na temat usprawnionego po raz kolejny systemu walki i sprawdzimy w akcji większość przygotowywanych plansz. Przedstawione do tej pory screenshoty każą sądzić, że powalczymy między innymi u stóp gotyckiego zamku; wewnątrz starej, przerażającej wieży zegarowej; na pływającej platformie i na krawędzi urwiska oraz na dziedzińcu buddyjskiej świątyni. Prawdopodobnie pojawią się też wolnostojące elementy otoczenia, które da się zdmuchnąć celnym uderzeniem.

Soul Calibur 3 zapowiada się przepysznie. Wystarczy, aby był tak dobry, jak pozostałe części, a sukces osiągnie natychmiast. Choć znając spryciarzy z Namco, w trzeciej odsłonie gry czeka na nas kilka ciepłych, świeżutkich patentów. Ale tego dowiemy się w stosownym czasie. ■ ■

Gry - Wirtualna Polska - Mozilla
File Edit View Go Bookmarks Tools Window Help
http://gry.wp.pl
Search
Home Bookmarks mozilla.org mozillaZine mozdev.org konsolka.com
Wirtualna Polska
Poczta | Czat | SMS | Komunikator
imperium gier
Gry
szukaj
wp.pl > GRY > Strona główna
Strona główna | Gry | Pliki | Nowinki | Zapowiedzi | Recenzje | Kody | Poradniki | Imperialiści | Forum
ZALOGUJ SIĘ!
Logując się do Imperium Gier zyskasz możliwość:
- dostępu do ekskluzywnych plików
- pisania komentarzy
- dodawania recenzji
- pełnego korzystania z Forum
ZALOGUJ SIĘ!
PLATFORMY
- wszystkie -
PC
Playstation 2
XBox
Gameboy Advance
Gamecube
Playstation
Gameboy
N-Gage
Nintendo 64
Zapowiedź
PLIKI
NAJLEPSZE NAJNOWSZE
Wstecz
Dalej
Zapisz tło jako...
Ustaw jako tło
Kopiuj tło
Ustaw jako element pulpitu...
Zaznacz wszystko
Wklej
Utwórz skrót
Dodaj do ulubionych...
Pokaż źródło
Kodowanie
Drukuj
Odśwież
Download all with DAP
Eksport do programu Microsoft Excel
Właściwości
Half-Life 2 w przyszłym tygodniu...
Valve rozpoczęło 5 kwietnia od nowa zbieranie informacji o komputerach użytkowników ich...
więcej »
Francis Ford Coppola zły na grę Godfather
Wiadomo już dosyć sporo o nadchodzącej grze Godfather, jednak dopiero teraz okazuje się,...
więcej »
wpGO!
Jeżeli nie czujecie jeszcze mocy, nie potraficie odnaleźć się w świecie gier, zapraszamy pod naszą opiekę www.gry.wp.pl
znajdziecie tu największy zasób wiedzy o grach komputerowych i konsolach w polskiej sieci ! ! !
ZAPAMIĘTAJCIE TEN ADRES : www.gry.wp.pl
Imperium Gier to najlepsze materiały, największa ilość - 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

NINTENDO DS
KONSOLOWA REWOLUCJA

To zadziwiające, jak to małe, zgrabne urządzenie może na kilka godzin odciąć człowieka od świata. Ale nie do końca, ponieważ pozwala zostać w grze, jednocześnie umożliwiając kontakt z graczami, którzy również wyposażeni są w tę rewolucyjną konsolę o nazwie Nintendo DS.

Olbrzymi skok w branży gier komputerowych właśnie się dokonał za sprawą konsoli, która oferuje wiele nowych możliwości zarówno dla graczy, jak i producentów gier wideo. Zabawa jest przednia, i to z wielu powodów, o których za chwilę. Szczególnie w podróży, kiedy mamy dość monotonnej jazdy, można zanurzyć się w wirtualnym świecie gier, ale i kontaktu z innymi graczami, niczym w sieci. Urządzenie posiada bowiem połączenie bezprzewodowe w trybie multiplayer. Dyrektor brytyjskiego oddziału Nintendo, David Yarnton, powiedział, że nie tylko Nintendo DS nadaje się na towarzysza długich podróży, ale tylko ta konsolka posiada baterię, która wystarczy na całą drogę. Wiadomo, że głównym minusem Sony PSP jest krótki czas pracy na jednym ładowaniu baterii. Natomiast zastosowana w Nintendo DS bateria pozwala bawić się przez 10 godzin.

Już na pierwszy rzut oka widać, że mamy do czynienia nie tyko z dziełem techniki, ale i sztuki. Zapewniam, że od razu staje się obiektem pożądania... Konsola jest bowiem niezwykle elegancka – ma błyszczącą, czarno-srebrną obudowę, ostry kształt i sportowy design. Niewątpliwie projektanci Nintendo popracowali nad detalami, nadając urządzeniu elegancki wygląd. Z myślą o wygodzie graczy powiększono też przyciski, dodano nowy slot kart pamięci oraz ulepszono jakość dźwięku. Głośniczki stereo zapewniają wirtualny dźwięk surround, oczywiście większe doznania oferują słuchawki, które możemy podłączyć.

Konsolki przenośne, zwane też handheldami lub konsolami kieszonkowymi, stały się już dawno nieodzownym atrybutem gracza, o czym wtajemniczeni w giercowanie dobrze wiedzą. 1989 był rokiem znaczącym – wtedy bowiem niemal synonimem dla konsolek, jak Walkman dla odtwarzaczy przenośnych, stał się GameBoy firmy Nintendo. To była rewolucja, teraz jesteśmy świadkami kolejnej, i to za sprawą tej samej firmy. Chodzi oczywiście o wspomnianego już Nintendo DS. Skrót wziął się od słów Dual Screen, czyli dwóch 3-calowych ekraników LCD o rozdzielczości 256x192 pixeli (podświetlanych, co zapewnia żywe kolory niezależnie od warunków otoczenia; paleta z 260,000 kolorów daje bajeczny, a właściwie „growy" obraz). Dzięki tym parametrom obraz w grach jest czysty, pełen ostrych kolorów. Przypomina mi to grę na monitorach LCD.

Nintendo DS to ręczna konsola z dwoma ekranami, system ten zupełnie zmienia ideę rozrywki interaktywnej. Dolny wyświetlacz jest ekranem dotykowym i głównym kontrolerem urządzenia. Pozwala na sterowanie dotykowe za pomocą rysika, podobnego do tych, jakie są w palmtopach. Stylus (rysik) jest schowany w specjalnym otworze za ekranem z tyłu konsoli. Np. w grze „Polarium" czy „Wario Ware" wszystkie polecenia wydaje się za pomocą właśnie tego rysika. Wydaje się on najbardziej intuicyjnym kontrolerem w historii konsol, można go zresztą porównać z wprowadzeniem analogowej gałki, którą zresztą bije na łeb. Kolejnym elementem odróżniającym DS od Game Boyów jest zamontowanie dwóch procesorów graficznych (każdy do obsługi jednego ekraniku), jeden jest pełnoprawną jednostką 3D, przerzucającą do 120 tysięcy wielokątów na sekundę. Niewątpliwie DS przenosi zabawę na wyższy poziom także dzięki możliwości gry sieciowej i to zarówno, jeśli chodzi o bliską odległość, jak i globalną (internet). DS pozwala na komunikację z innymi użytkownikami za pomocą protokołu IEEE 802.11 oraz własnego Nintendo. W ostatnim przypadku minimalna odległość bezproblemowej gry wynosi 10 metrów, ale może być większa przy sprzyjających warunkach (np. na otwartym powietrzu). Wszystko to za sprawą funkcji wyczuwania innej konsoli DS. Nawet kiedy konsola jest w trybie uśpienia, przyjmie, jeśli w pobliżu odbierze sygnały pochodzące z innego DS, zaproszenie do czatu czy wspólnej gry. Nintendo DS pozwala na rywalizację nawet 16 graczom zgromadzonym w niewielkiej odległości od siebie.

Wśród ciekawych możliwości konsolki jest również funkcja Pictochat, pozwalająca użytkownikom Nintendo DS na prowadzenie rysunkowo-tekstowych czatów przez moduł bezprzewodowy. Gracze mogą od razu wypróbować nowe darmowe oprogramowanie, PictoChat, wbudowane w system. Pozwala ono pisać wiadomości rysikiem na klawiaturze umieszczonej na ekranie dotykowym i wysyłać je bezprzewodowo do innego użytkownika DS będącego w pobliżu. Jeśli chodzi zaś o rozgrywkę przez internet, wystarczy znaleźć się w zasięgu działania tzw. hot spotu, czyli obszaru, na którym udostępnione jest bezprzewodowo łącze internetowe w standardzie zgodnym z wyżej wymienionym i można rozpocząć zabawę. Niezwykle nowocześnie rozwiązano kwestię sterowania – oprócz sześciu przycisków w układzie nawiązującym do kontrolerów klasycznych konsol SNES, konsolka posiada wbudowany mikrofon, służący do kontroli gier głosem. Miarą sukcesu konsoli DS w Stanach Zjednoczonych jest fakt, że kilka dni po premierze zapasy zgromadzone przez sprzedawców wyczerpały się i zdobycie nowej zabawki Nintendo było prawie niemożliwe.

Czym byłoby to nowe cacko, albo raczej nie było, gdyby nie gry dla niego... Urządzenie wyposażono w dwa sloty – pierwszy na gry dla nowej platformy, drugi – na kartridże stosowane w konsolkach GameBoy, z którymi DS będzie kompatybilny. Do wyboru mamy stare, sprawdzone tytuły, jak rewelacyjny Super Mario 64 DS (konwersja z Nintendo 64), czy dołączane do konsoli demo Metroid Prime Hunters. Do dyspozycji gracze mają także ostatnie hity, jak prezentujący całą masę nowatorskich pomysłów Feel the Magic. Do tego liczna grupa, dzięki kompatybilności z GBA, naprawdę świetnych pozycji.

Nie ma wątpliwości, że dzięki nietypowym funkcjom, takim jak rozpoznawanie głosu, komunikacja bezprzewodowa czy wreszcie najbardziej rzucający się w oczy element – dwa ekrany (w tym jeden dotykowy) – w konsoli drzemie ogromne możliwości. Bez wątpienia jest to jedno z najbardziej innowacyjnych urządzeń w branży. Nintendo DS na pewno jest czymś więcej niż przenośną konsolką. DS może być również narzędziem pracy, programem do pisania notatek, ma zegar, budzik i datownik. Ogólnie mówiąc, ma służyć nie tylko rozrywce. Oczywiście Nintendo nie zapomniało o tej stronie, w końcu jest to konsolka, a jak wiadomo służą one przede wszystkim do dostarczania przyjemności płynącej z zabawy nimi. A zabawy z tą konsolką nie można z niczym porównać... Jeśli nie wierzysz, spróbuj. ■ ■

PARAMETRY NINTENDO DS

Data premiery:	21 listopada 2004 w Ameryce Północnej, 2 grudnia 2004 w Japonii, 11 marca 2005 w Europie i Australii
Rozmiar (złożona):	148.7 mm (5.85 cali) szer., 84.7 mm (3.33 cali) dług., 28.9 mm (1.13 cali) wys.
Górny ekran:	Podświetlany, trzycalowy, półprzezroczysty odbijający TFT kolorowy ekran LCD o rozdzielczości 256 x 192 pikseli z możliwością wyświetlania 260,000 kolorów
Ekran dotykowy:	Ta sama specyfikacja, jak w przypadku ekranu górnego, z tą różnicą, że jest to przezroczysty analogowy ekran dotykowy
Komunikacja:	IEEE 802.11 zastrzeżona forma przez Nintendo; zasięg bezprzewodowy od ok. 1 metra do 3,5 metrów, w zależności od otoczenia; wielu graczy mogą grać w trybie „multiplayer", używając tylko jednej DS karty do gry
Sterowanie:	Ekran dotykowy, wbudowany mikrofon z funkcją rozpoznawania głosu, A/B/X/Y główne guziki, krzyżyk, L/R boczne guziki, „Start" i „Select", guziki: startowy i wyboru
Wejście/Wyjście:	Porty na oba rodzaje „kartridży": Nintendo DS Game Cards i Game Boy® Advance Game Pak, terminale na stereo słuchawki i mikrofon
Inne cechy:	Wbudowane oprogramowanie do PictoChat, pozwalające czatować w jednym czasie do 16 graczy; wbudowany zegar; datownik, budzik; kalibracja ekranu dotykowego
CPUs:	jedno ARM9 i jedno ARM7
Dźwięk:	Głośniczki stereo zapewniające wirtualny dźwięk surround
Bateria:	Bateria litowo - jonowa pozwalająca na 6 do 10 godzin grania, po czterogodzinnym ładowaniu baterii, zależnie od użycia (np. czy używa się z przerwami), tryb uśpienia, oszczędzający energię; zasilacz AC
Języki:	angielski, japoński, hiszpański, francuski, niemiecki, włoski
Kolor:	srebrny i czarny

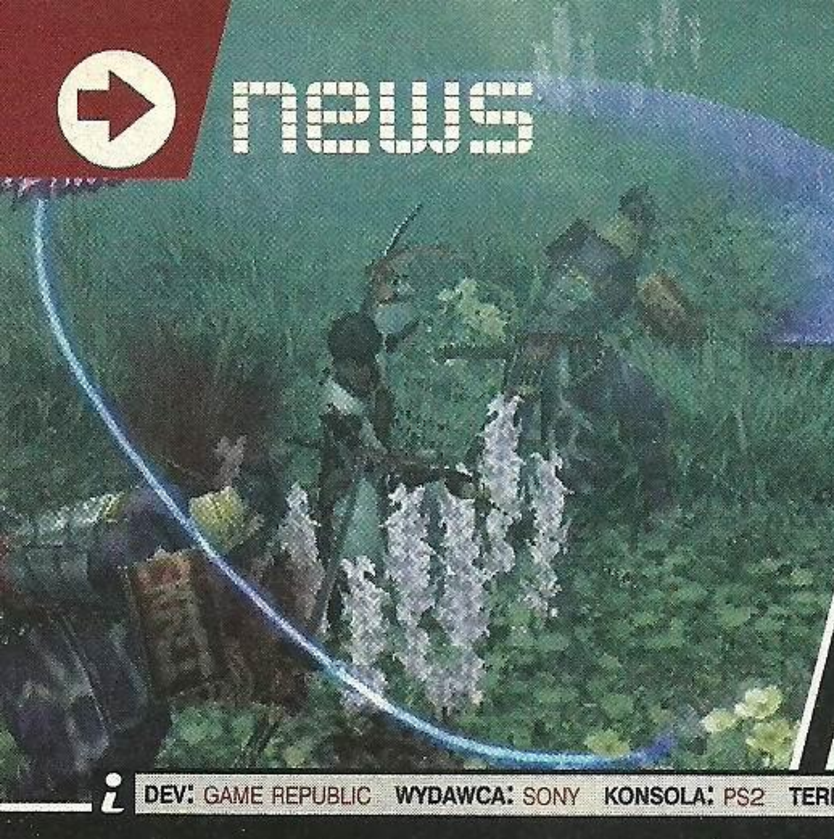
NINTENDO DS™

Bądź wszechmocny!

Wejdź do gry, jak nigdy wcześniej, dzięki ekranowi dotykowemu nowej konsoli Dual Screen. Wykorzystaj możliwości, jakie daje Ci nowa technologia, wbudowany mikrofon czy funkcja Pictochat'u pozwalająca na bezprzewodową komunikację pomiędzy konsolami. Już w sprzedaży konsole z wersjami demo gry Metroid Prime: First Hunt. Uwaga: ich ilość jest ograniczona!
A teraz: do gry!
www.lukas-toys.pl

12+
www.pegi.info

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 NINTENDO



i **DEV:** GAME REPUBLIC **WYDAWCA:** SONY **KONSOLA:** PS2 **TERMIN:** JESIEŃ

GENJI

JUŻ GRALIŚMY

> BAŚNIOWA JAPONIA OCZAMI BYŁEGO PRODUCENTA Z CAPCOM

Nawet, jeśli nie za bardzo kojarzycie Yoshikiego Okamoto, to z pewnością pamiętacie sukces drugiego Street Fightera i serii chodzonych mordobić Final Fight, pod którymi skośnooki mistrz się podpisał. W 2003 roku Yoshiki odszedł z rodzimego Capcomu, aby we własnym zakresie skrzyknąć nowy zespół programistów (Game Republic) i wspólnymi siłami stworzyć pierwszy niezależny projekt – Genji. Pomysł na tyle spodobał się Sony, że zdecydowało się zostać wydawcą gry. Żałuję jedynie, że demo, które miałem przyjemność katować do najdłuższych nie należało, ale skoro tak zapowiada się pierwsza gra napisana przez Game Republic, to z niecierpliwością czekam na ciąg dalszy.

Mimo, iż wczesne demo pozbawione było choćby cienkiego zarysu fabuły, akcja Genji rozegra się w magiczno-średniowiecznej Japonii. Genji to nazwa klanu, który poniósł dotkliwą porażkę podczas starcia z konkurencyjnym ugrupowaniem Heishi. Aby nieco usprawiedliwić klęskę, członkowie Genji wierzą, iż za przyczyną ich nieszczęścia stoi Amahagane – klejnot potrafiący zmieniać przeznaczenie, który jest chwilowo w posiadaniu wroga. Jednym ze śmiałków, którzy podejmą się próby zdobycia Amahagane będzie Genkuro Yoshitsune, młodzik pochodzący z ledwo zipiącego Genji. Podczas misji wspomagał go będzie Benkei, potężny mięśniak dźwigający na ramieniu kolumnę. Chłopaki głęboko wierzą, że Heishi można pokonać. I zamierzają to udowodnić.

Rozpoczynając nową grę staniecie przed nie lada dylematem – Yoshitsune czy Benkei. Yoshi jest szybki i cholernie zwinny, a oglądanie go w śmiertelnym tańcu z użyciem dwóch mieczy, podczas którego zarzyna przeciwników to prawdziwa rozkosz dla oczu. Precyzyjne ruchy, świetnie pracująca animacja i płynne przechodzenie z jednego ciosu do następnego sprawiły, że strasznie polubiłem zniewieściałego młokosa. Część z Was spojrzy jednak bardziej przychylnym okiem w stronę Benkeia, wolnego, ale potężnego osiłka, który bez najmniejszego problemu pozbywa się oponentów przy pomocy kawałka stalowej kolumny. Do licha, naprawdę czuć moc, gdy Benkei bierze ogromny zamach i integruje z ziemią pięciu typów naraz. Osiłek nie rusza się przy tym najszybciej i ciężko w jego przypadku mówić o szybkim załatwianiu spraw. Raczej o łopatologii i totalnej destrukcji.

Tyle, jeśli idzie o sylwetki bohaterów, gdyż poza wyglądem i umiejętnościami, różnią ich także ścieżki, którymi będą podążać przez grę. W demie zarówno Yoshitsune, jak i Benkei biegli do tego samego celu – złotego smoka grasującego w wielkim ogrodzie. W obu przypadkach droga do żółtego pokraka prowadziła przez zupełnie inne rejony i za to twórcom należą się brawa. Zupełnie, jakby Yoshitsune, ze względu na to, że jest cichy i zwinny, grasował na tyłach przeciwnika, podczas gdy Benkei z silnymi argumentami w łapach pchał się przez frontowe drzwi. Sami zadecydujecie, który sposób zabawy odpowiada Wam najbardziej, ja jednak wolałem ciąć i wirować z ostrzami, zamiast czekać kilka sekund, aż szanowny pan Benkei weźmie zamach topornym kawałem żelastwa trzymanym w obu łapach. Kwestia przyzwyczajeń nabytych w grach Capcomu.

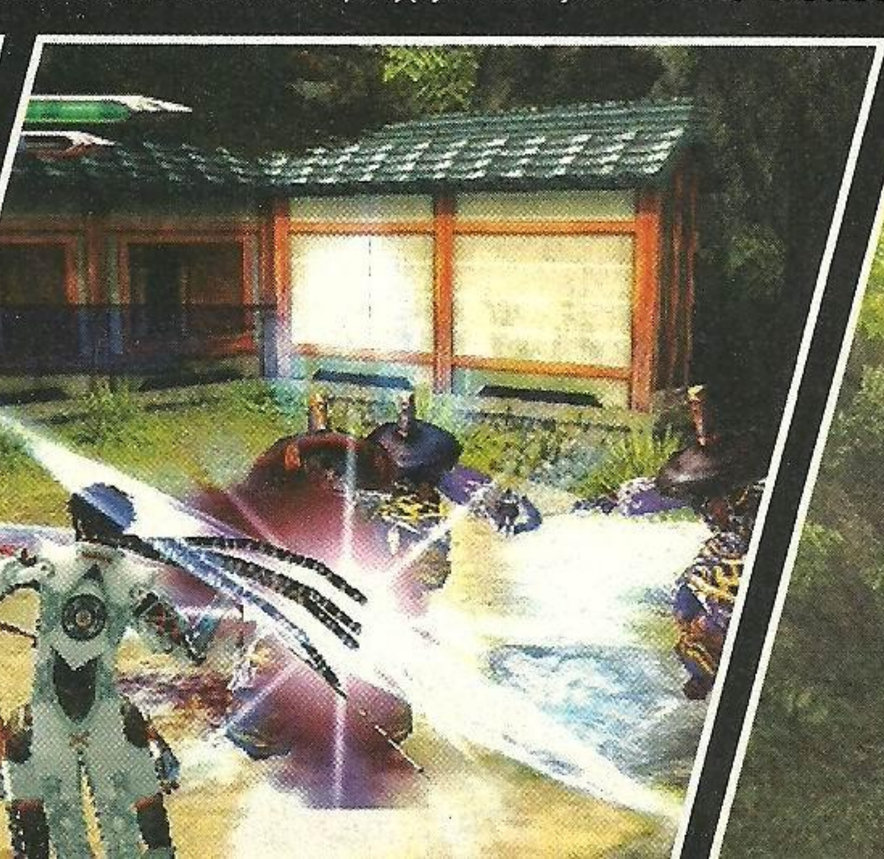
Z drugiej strony, Genji nie ma w sobie nic, czego nie mogliście ujrzeć w innych siekankach, więc jeśli niespecjalnie przypadła Wam do gustu Onimusha, Shadow of Rome lub Devil May Cry – ten tytuł niczego nie zmieni. System walki jest banalnie prosty i nie brakuje mu niczego, by w pełni cieszyć się masakrą. Obaj bohaterowie potrafią wyprowadzać zarówno szybkie i mało skuteczne ciosy, jak również wolne i potężne cięcia. Wiadomo, duże skupiska nieprzyjaciół opłaca się rozganiać błyskawicznymi cięciami, a specjały zachować na przerośniętych szefów i co silniejszych typów. Świetnie sprawdza się również efekt zwolnionego czasu dostępny po zabiciu odpowiedniej ilości wrogów. Po odpaleniu go, tempo gry drastycznie wyhamowuje, a bohater ma okazję pobawić się zestawem bardzo skutecznych criticali. A nie jest to trudne w momencie, gdy pokraki poruszają się wolno i ospale.

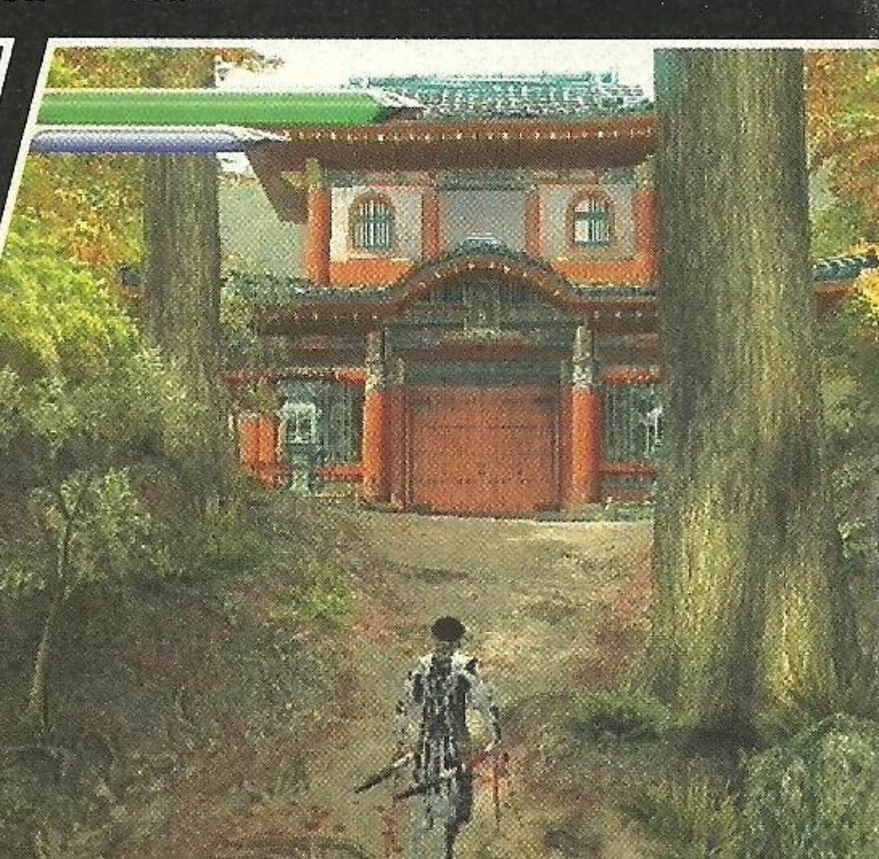
Aby jatkę nieco uatrakcyjnić, Game Republic opisało bohaterów wskaźnikami opisującymi ilość życia i magicznej energii. Statystyki zwiększają się wraz z liczbą ubitych samurajów, warto więc rozglądać się za kolejnymi potyczkami i wyzwaniami, bo każdy nowy bój wzmocni nam zawodnika. Dobrym posunięciem było również przygotowanie kilkunastu odmian broni, które Yoshi i Benkei będą stopniowo odnajdywać. Niestety, Yoshitsune nie może używać ciężkiego ekwipunku Benkeia (i vice versa), dlatego każdy znaleziony przez młodzika topór, czy ogromna halabarda stanowić będzie jedynie bezużyteczny śmieć zalegający w plecaku. Być może da się to później w trakcie gry sprzedać lub wymienić na inne narzędzie, ale demo nie udzielało jednoznacznej odpowiedzi. Poza sporą ilością żelastwa, Yoshi i Benkei zbierać będą również rośliny i eliksiry regenerujące nadszarpnięte zdrowie i energię. Natomiast podczas walk naprawdę czuć, że człowiek z Capcomu sprawuje pieczę nad tym projektem. Ciosy mają w sobie ogromną moc, a prawidłowo wklepane combosy liczone są w dziesiątkach.

DO LICHA, NAPRAWDĘ CZUĆ MOC, GDY BENKEI BIERZE OGROMNY ZAMACH I INTEGRUJE Z ZIEMIĄ PIĘCIU TYPÓW NARAZ. OSIŁEK NIE RUSZA SIĘ PRZY TYM NAJSZYBCIEJ I CIĘŻKO W JEGO PRZYPADKU MÓWIĆ O SZYBKIM ZAŁATWIANIU SPRAW. RACZEJ O ŁOPATOLOGII I TOTALNEJ DESTRUKCJI.

Poza tym, Genji jest grą naprawdę ładną. Jasne, wszędzie masa ząbków, ostrych krawędzi na obiektach (brak antialiasingu) i przejaskrawionych kolorów. Postaciom nie poskąpiono jednak szczegółów, przez co pełno na nich falujących szmat i animowanych elementów. Japońskie ogrody, wodospady i dziedzińce świetnie sprawują się w roli otoczenia i momentalnie skojarzyły mi się z trzecią Onimushą. Ja czekam niecierpliwie – a Wy?

Matt ■ ■





Jestem bardzo podekscytowany naszą najnowszą produkcją. Dodaliśmy mnóstwo nowych rzeczy i gwarantujemy jednocześnie fanom MotoGP, że utrzymamy wysoką jakość i realizm poprzednich części. – Isao Nakamura, producent MotoGP 4. I fajnie, ale z tą ekscytacją mógł nie wyskakiwać...

MOTOGP 4

> Przecinaki w akcji

JUŻ GRALIŚMY

Czwarta odsłona znanego motocyklowego racera Namco nie przyniesie specjalnie wielkich zmian, choć oczywiście na pudełku znajdzie się kilka hasełek reklamowych. Między innymi to, w którym mowa będzie o wprowadzeniu do gry dwóch nowych klas motocykli – oprócz standardowej klasy MotoGP w grze znajdą się także motocykle o pojemnościach 125 i 250 centymetrów sześciennych. To największa nowość, która rzutuje też na tryb Season, w którym tworzymy własnego lub wybieramy jednego spośród odkrytych wcześniej zawodników MotoGP (jest ich w grze około sześćdziesięciu) i zaczynamy karierę w klasie 125cc, by potem wskoczyć do dwieściepięćdziesiątek, a następnie do MotoGP. Kariera przebiega typowo – wyścig goni wyścig, odbywają się sesje treningowe i walka o pole postition, czyli nic nowego dla fanatyków wyścigów motocyklowych, a jedynym urozmaiceniem jest możliwość zmiany po każdym sezonie zespołu, którego barwy reprezentujemy.

W MotoGP 4 znajdziecie też kilka innych ciekawostek, które pozwolą spędzić z grą trochę więcej czasu. Oprócz standardowych trybów Arcade i Time Trial, w których można od razu wskoczyć na siodełko najmocniejszych maszyn, będziecie mieli okazję potrenować najprostsze manewry podczas treningu, który również jest nowością w serii, a także wydać podczas odwiedzin w Paddocku ciężko zarobione punkty na kolejne maszyny i ich kierowców, zdjęcia, flimiki i inne tego typu rzeczy. Niezły jest też tryb Challenge, w którym na wykonanie czeka ponad setka rozmaitych zadań. Niektóre zalicza się automatycznie grając w trybie Arcade, a inne polegają na przejechaniu jakiegoś odcinka trasy w wyznaczonym czasie lub pokonaniu jakiegoś znanego jeźdźca w bezpośrednim wyścigu. W pełnej wersji MotoGP 4 znajdzie się też split screen dla dwóch graczy oraz możliwość gry w sieci lokalnej (LAN) po zlinkowaniu konsol. MotoGP jak zwykle wygląda prześlicznie i już wersja preview, którą testowałem daje tego dowód. Jest płynnie i szybko, a motocykle i ich jeźdźcy wyglądają naprawdę ładnie.

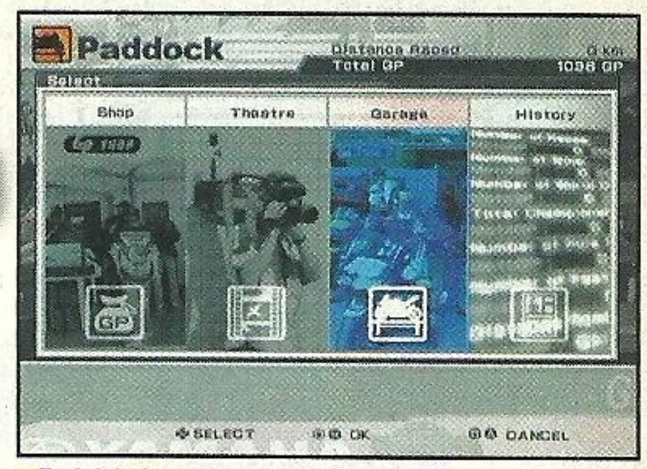
Swoistą nowością jest widok z wnętrza kasku motocyklisty – dodaje to sporo realizmu, ale zupełnie nie sprawdza się podczas deszczu, gdy rozmywające się na szybce kropelki kompletnie przesłaniają widoczność. To naprawdę hardcore'owe doświadczenie i jeżeli tak czują się motocykliści podczas wyścigów w deszczu to szacunek dla nich. I współczucie – trasę trzeba znać naprawdę na pamięć, żeby wiedzieć kiedy hamować i skręcać, bo jeździć trzeba wyłącznie na wyczucie. Nawet gdy wyłączona jest opcja symulacji nie jest to łatwe, po jej włączeniu staje się piekielnie trudne. Trzeba uważać dosłownie na każde dodanie gazu lub dociśnięcie hamulca. To fajnie, choć muszę przyznać, że sam model jazdy nie powala, szczególnie, gdy wyłączona jest symulacja – nie ma kraks, wypadnięcie z trasy spowalnia na moment, ale nie kończy się glebą, a kolizje z przeciwnikami są gumowe. Dopiero po włączeniu symulacji będzie można zacząć się bawić na serio.

Namco zna się na robieniu wyścigów motocyklowych lepiej niż na samochodowych, czego przykładem było dość przeciętne R: Racing Evolution. MotoGP 4 zapowiada się dobrze, choć wiadomo, że fanów jednośladów jest o wiele mniej niż czterech kółek, a chyba tylko do nich ma szansę trafić najnowsza produkcja japońskiego developera. Zapaleńcy się ucieszą, ale reszta graczy prawdopodobnie przejdzie obok MotoGP 4 obojętnie. Choć zawsze mogę się mylić.

Marcellus ■ ■

DEV: NAMCO WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: LATO

MotoGP 4 prezentuje się naprawdę ładnie i, jak na prawdziwą symulację przystało, pozwala wykonywać wheelie i stoppie. Ale tego drugiego Wam nie pokażemy. A co.



Padok kojarzy się raczej z końmi niż motocyklami, ale w sumie jeźdźcy są i tu i tu.

KLAN
MAGAZYN MUZYCZNY
MUZYKA MIEJSKA W NAJLEPSZYM WYDANIU
WWW.KLANMAGAZYN.PL

RAZE'S HELL

> Zmęczeni cukierkowymi klimatami?

DEV: ARTECH STUDIOS WYD: MAJESCO KONSOLA: XBOX TERMIN: LATO

Artech Studios wpadło na oryginalny pomysł. Raze to paskudnie wyglądający stwór żyjący w świecie mroku, cierpienia i śmierci. Jego ponury świat zostaje jednak brutalnie zaatakowany przez hordy słodkich i wesołych Kewlettów, na czele których stoi zwariowana i do bólu milutka księżniczka. Raze gardzi całą tą słodyczą, a jego priorytetowym zadaniem będzie oczyszczenie mrocznego świata z wesołych pisklaków i wytarcie podłogi ich psychodeliczną przywódczynią. Zapowiada się niezła bajka.

Raze's Hell to shooter tpp, w którym pokierujecie krokami wkurzonego antybohatera. Autorzy przygotowali pakiet kilkudziesięciu misji, w trakcie których tytułowy Raze przeczyści swój ciemny świat z obrzydliwie słodkich Kewlettów.

A zadania szykują się mocno zróżnicowane. Poza „zniszcz-wszystko-co-widzisz", Raze zabawi się w eskortowanie przyjaciół, misje ratunkowe, obronę obiektów, dywersję, zasadzki na konwoje i tym podobne. Pierwsze poziomy polegają na przykład na wtargnięciu do bazy uroczego wroga i rozwaleniu generatorów produkujących energię. Czyli nic specjalnie odkrywczego.

Mroczny bohater rozpoczyna swoją czystkę z plazmowym karabinem w jednej łapie i potężną snajperką w drugiej. W trakcie misji natknie się w sumie na dziesięć organicznych spluw, jednak mimo wszystko – możliwość zamiany w dewastującą kulkę i mocna pięść powinny okazać się wystarczająco dobre. Artech nie przyznaje tego faktu oficjalnie, ale rozgrywka kierowana będzie głównie do osób, które lubią niszczyć, dewastować i rozdzierać obrzydliwie uśmiechnięte futrzaki na wszystkie możliwe sposoby. Innymi słowy, tytuł skierowany do sadystów. Jak inaczej nazwać grę, w której wrogie pokraki można rozstrzeliwać, miażdżyć i podpalać, a wszystko to w imię dobrej zabawy? Jak inaczej podejść do tytułu, w którym główny bohater pompuje swojego wroga niczym balon, a następnie przekłuwa w fontannie flaków? Przeciwnicy, poza odrażającą cukierkowatością, uzbrojeni zostaną w laserowe działa, szybkostrzelne pistolety i wyrzutnie miotające wesołymi króliczkami. Oponentów zaprojektowano grubo ponad dwadzieścia rodzajów i poza tępym marszem pod lufę grającego potrafią się również kryć, robić uniki, skakać i przeprowadzać zbiorowe ataki. Brzmi niemal jak wyzwanie.

Artech nie pozostaje obojętne na kwestię online, obiecując mnóstwo szalonych, sieciowych deatchmatchy oraz minigier. Nawet, jeśli nie planujecie zakupu Xbox Live!, ciągle będzieci mogli ukończyć Raze's Hell w kooperacji z drugim graczem na estetycznie podzielonym ekranie.

Raze's Hell zapowiada się na oryginalny mix kolorowej platformówki z chorym, mrocznym humorem podanym w ciężkiej formie. Jeśli od zawsze męczą Was słodkie platformówki, macie niewysłowioną chęć potraktowania uśmiechniętych maskotek po swojemu i dodatkowo macie Xboxa – wyglądajcie Raze's Hell jeszcze w tym roku. ■ ■

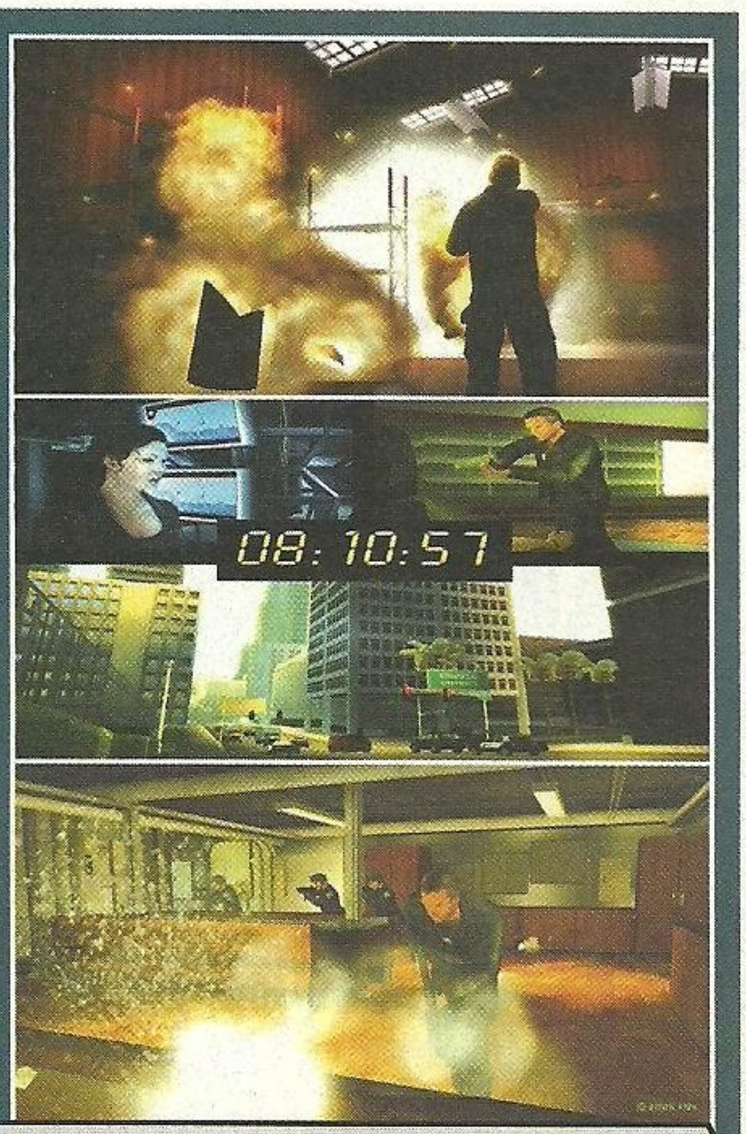
24: THE GAME

> Nowy sezon tym razem na PlayStation 2

Świetna wiadomość dla wyznawców jednego z najlepiej przemyślanych i zrealizowanych seriali telewizyjnych – *Przez 24 godziny*. Sony Studios Cambridge już we wrześniu wyda grę opartą na perypetiach Jacka Bauera – prawdopodobnie najbardziej zaganianego i niewyspanego policjanta w Los Angeles. Każde 24 godziny to limit czasu, w którym Jack musi uratować prezydenta, odnaleźć ukrytą na terenie miasta bombę atomową, uporać się z konfidentem w zespole, znaleźć zbuntowaną córę i tak dalej. Wstępując w szeregi oddziału antyterrorystycznego Jack nawet nie wiedział, jak dynamiczne stanie się odtąd jego życie, a Sony widzi w tym niezły materiał na grę. Grę, w której Bauer będzie ciągle gdzieś pędził, strzelał, walczył o własne życie, potrzebował pomocy przyjaciół i tak dalej.

Jeśli pilnie śledziliście serial, na pewno przyda się Wam wiadomość, że gra wepchnięta zostanie między sezon drugi i trzeci. Aby jak najbardziej upodobnić klimat gry do serialu, Sony zaprosiło do współpracy aktorów występujących na planie. Wśród nich znajdą się oczywiście Kiefer Sutherland (Jack Bauer), Elisha Cuthbert (yes!) i Carlos Bernard. Oczywiście gra nie oprze się na żadnym z odcinków – specjalnie dla niej pisany jest nowy scenariusz.

24: The Game to ponad 100 różnych misji, w trakcie których dynamicznie zmieniać się będą zasady gry. Niektóre zadania polegać będą na strzelaniu, skradaniu się i waleniu ze snajperki, a wszystko to ukazane w widoku tpp. Inne misje wymuszą na Jacku prowadzenie samochodu, przesłuchiwanie świadków (ale nie takie, jak w The Punisher) oraz zabawę w dopasowywanie elementów i łamanie szyfów. Oprawę muzyczną gry bierze na siebie Sean Callery, kompozytor nagrywający ścieżkę dźwiękową do serialu. Z planu filmowego pochodzić będą również efekty dźwiękowe, charakterystyczne miejsca i gadżety. Znając twórczość Sony Studios Cambridge (Primal, Ghosthunter) możemy być spokojni o porządne wykonanie gry. Liczymy też, że jej ukończenie zajmie dokładnie 24 godziny... ■ ■



DEV: SONY CAMBRIDGE WYD: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: WRZESIEŃ

NEWSFLASH

DUAL SHOCK ZNÓW SKAZANY
Sąd w północnej Kalifornii ponownie przyznał rację firmie Immersion Corporation, która oskarżyła Sony o nielegalne wykorzystywanie opatentowanej przez nich technologii force feedback. Sąd nałożył na Sony karę w wysokości 90,7 milionów dolarów i zakazał sprzedaży konsol wraz z padami, samych padów oraz czterdziestu siedmiu gier, które wykorzystują naruszone patenty. Proces zaczął się jeszcze w 2002 roku i we wrześniu zeszłego roku sąd nakazał zapłatę 82 milionów dolarów kary (obecne 90,7 milionów to ta sam kwota wraz z odsetkami), a Sony już teraz płaci obowiązkowe opłaty licencyjne firmie Immersion Corporation. Japoński gigant nie składa jednak broni i z pewnością złoży kolejne odwołanie. Tym razem do sądu wyższej instancji za linię obrony obierając fakt, że sami opracowali technologię wykorzystywaną w Dualach. Tylko czy sąd da im wiarę? Ale póki co nie musimy się obawiać zniknięcia Dual Shocków z rynku, bo ta sprawa zapewne jeszcze trochę potrwa. W tym samym sporze Microsoft w czerwcu 2003 roku zgodził się zapłacić 26 milionów dolarów kary firmie Immersion i jednocześnie zakupił część akcji firmy.

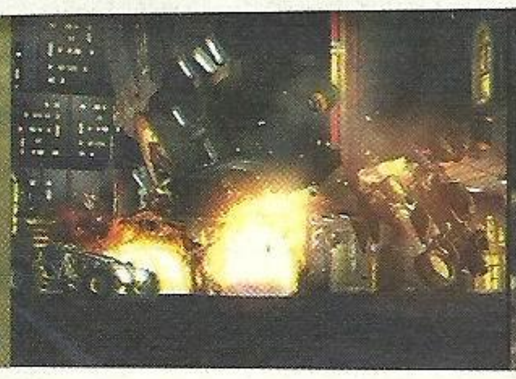
KOLEJNA GWIEZDNA WOJNA
Plotki donoszą, że w LucasArts trwają wytężone prace nad Star Wars: Battlefront 2. Na razie nikt ich jeszcze oficjalnie nie potwierdził, ale na E3 spodziewamy się jakiejś małej prezentacji szturmowców, rebeliantów i roger-rogerów.

PIŁKARSKIE ŻYCIE
Włoski wydawca 505 Game Street już w kwietniu wypuści japoński symulatorek życia piłkarza. Grać w piłkę w Soccer Life nie będziecie, ale za to stworzycie własnego piłkarza i poprowadzicie go przez pełne zakrętów życie – od Was zależeć będzie, czy dorobi się pięknej dziewczyny, a potem żony i dzieciaków, jaką furą będzie jeździł i zapewne, czy będzie uczesany a la Becks, czy może a la Szymek. Może być śmiesznie.

DARKSTALKERS NA TWARDYM
W połowie maja PlayStation 2 dostanie grę Vampire: Darkstalkers Collection, dwuwymiarowe mordobicie kompilujące w sobie dorobek pięciu wydanych dotąd części gier. Specjalnie dla wyznawców arcade, którzy nie tolerują długich czasów dogrywania poszczególnych walk, firma przewidziała obsługę twardego dysku do PS2. Wszystko, co należy zrobić, to wbić się do menu, zaznaczyć stosowną opcję i rozkoszować minimalnym czasem ładowania kolejnych poziomów. W Europie? Oczywiście, że nie... Tylko w USA.

FULL SPECTRUM WARRIOR 2
W Pandemic trwają wytężone prace nad sequelem jednej z najlepszych taktycznych gier, jakie pojawiły się na konsolach. W części drugiej pod komendą będziemy mieli nie tylko jankesów, ale także dumnych synów Albionu. Trzeba będzie uważać na friendly fire... Oprócz tego nowością ma być możliwość dzielenia oddziałów Alpha i Bravo na dwuosobowe oddzialiki, co zapewni jeszcze większą swobodę i kreatywność podczas wykonywania misji. Nowością my być także wskaźnik efektywności walki, pokazujący obecne morale naszych podkomendnych. Czekamy z palcami na spustach.

JAK X: Combat Racing



SEQUELSTATION? A CZEMU NIE!

> Jak, Ratchet i Sly nie mają wyjścia – powracają na PlayStation 2

Trzy najpopularniejsze platformery na PS2 czekają już na kolejne odsłony. Jak i Ratchet rezygnują z numeracji tytułów, dlatego powitamy ich jako Jak X: Combat Racing i Ratchet: Deadlocked, a na dokładkę obie gry nieoczekiwanie gnają w zupełnie nowych kierunkach. A nowy Sly? Cóż, może za rok...

Jak X: Combat Racing

Po sukcesie, jaki odniosła trylogia Jak & Daxter (blisko siedem i pół miliona sprzedanych egzemplarzy), Naughty Dog przenosi akcję na ulice. Prowadzenie pojazdów w Jak 3 było na tyle fajne i intuicyjne, że twórcy skopiowali fragmenty tego kodu i użyli do stworzenia nowej gry.

Jak X rozpoczyna się w momencie, gdy Krew (boss ubity w drugiej części gry) zaprasza całą śmietankę, a więc Jaka, Daxtera, Ashelin, Keirę, Samosa i Torna do Kras City. Niespecjalnie pasuje nam motyw zaproszeń rozsyłanych przez martwego bossa, ale potem jest jeszcze lepiej. Okazuje się, że każdy, kto zjawił się w mieście, został otruty, a jedyną metodą na pozbycie się jadu jest zdobycie odtrutki. I właśnie o nią toczył się będzie wyścig. A raczej ogromna bitwa z masą eksplozji i porozrzucanych wszędzie dopałek.

Naughty Dog nie zna pojęcia „mało". W Jak X: Combat Racing znajdziecie grubo ponad sto wyścigów rozgrywających się na dwudziestu odmiennie zaprojektowanych planszach. Będą dżungle, klify, tereny śnieżne – słowem wszystko, przez co maszerowaliśmy dotychczas w trylogii. W przeciwieństwie do małych kartów znanych z wcześniejszych wyścigów Naughty Dog, bohaterowie Jak X ścigać się będą ciężkimi, uzbrojonymi po zęby stalowymi konstrukcjami.

Podczas wyścigu pozbieramy bonusy w postaci nowych broni, dopałek i zdrowia. Wszystkie te dobra reprezentowane będą przez kolorowe klocki, które po kilku użyciach ulegną wyczerpaniu. Aby walczyć, należy ciągle coś zbierać, bo w wozie jest miejsce tylko na jedną broń. Aha, na trasie nie zabraknie również Dark Eco. Zbierając ciemną energię wzmocnicie siłę posiadanej broni. Także wehikuły da się solidnie podkręcić, poczynając od silnika i układu jezdnego, przez podwozie, aż po hamulce. Oczywiście pojazdy da się także przyozdobić dodatkowymi spoilerami i nakładkami, przez co nabiorą one indywidualnego wyglądu.

Będą zarówno czteroosobowe potyczki na splitscreenie, jak i sześcioosobowe batalie w sieci. Do czasu E3, gdzie sprawdzimy Jak X w akcji, pozostało podziwianie ładnych screenshotów.

Sly 3

Ratchet: Deadlocked

Podobnie jak w przypadku nowego Jaka, Ratchet także pobiegnie nieco inną ścieżką. Punktem wyjścia dla tej odsłony gry był entuzjastyczny odzew, z jakim spotkał się tryb online w Ratchet and Clank 3: Up Your Arsenal. Musicie wiedzieć, że sieciowy multiplayer w poprzedniej części gry nie był tylko zbędnym dodatkiem. Wymuszał bowiem na drużynach zespołowe akcje, wspólne przejmowanie wehikułów, kontrolowanie określonych stref i współpracę przy atakach na fortece przeciwnika. Wraz z Deadlocked, Insomniac postara się scalić single player i online znany z poprzedniej części w jeden, zupełnie nowy scenariusz.

Co tym razem wydarzyło się w świecie Ratcheta i Clanka? Bohaterowie zostali porwani przez medialnego szaleńca imieniem Gleeman Vox. Na powitanie Ratchet dostał wybuchową obrożę, która eksploduje, jeśli nie weźmie on udziału w DreadZone, militarnym programie wymyślonym przez Voxa. Zanim nasz bohater wypracuje dobry plan ucieczki, musi wystartować w serii niebezpiecznych starć, a programowi zapewnić odpowiednio wysoką oglądalność. W międzyczasie maleńki Clank zostaje koordynatorem Ratcheta i wspiera go przez radio – rzuca pomocne wskazówki i pokazuje rozwiązania.

Deadlocked wypuści Ratcheta na rozległe obszary, gdzie czają się brutalni pracownicy Gleemana. Szczęście, że Ratchet oprócz wrogów natrafi także na przyjaciół, którzy chętnie udzielą mu wsparcia. Właśnie. Tym razem Ratchet ma okazję sprawdzić się jako przywódca. Podróżując wraz z czterema botami będzie wydawał im polecenia, a czasem polegał na sile ich ognia. Boty posłużą także do otwierania drzwi i obejścia kilku prostych zagadek. Komendy da się łatwo przyporządkować przyciskom pada.

Wraz z Deadlocked żegnamy potężny arsenał broni i witamy nieco odchudzony, złożony z dziesięciu fuzji. Spluwy wyposażone będą w miejsca na rozszerzenia, a po zabiciu kilkudziesięciu przeciwników ilość slotów zwiększy się. Niezły pomysł – jeśli dodacie do broni rozszerzenie z napalmem, każdy wystrzelony z niej pocisk podpali obszar, z którym się zetknie. Można również modyfikować boty. Ech, jeszcze siedem miesięcy...

Sly 3: Honor Among Thieves

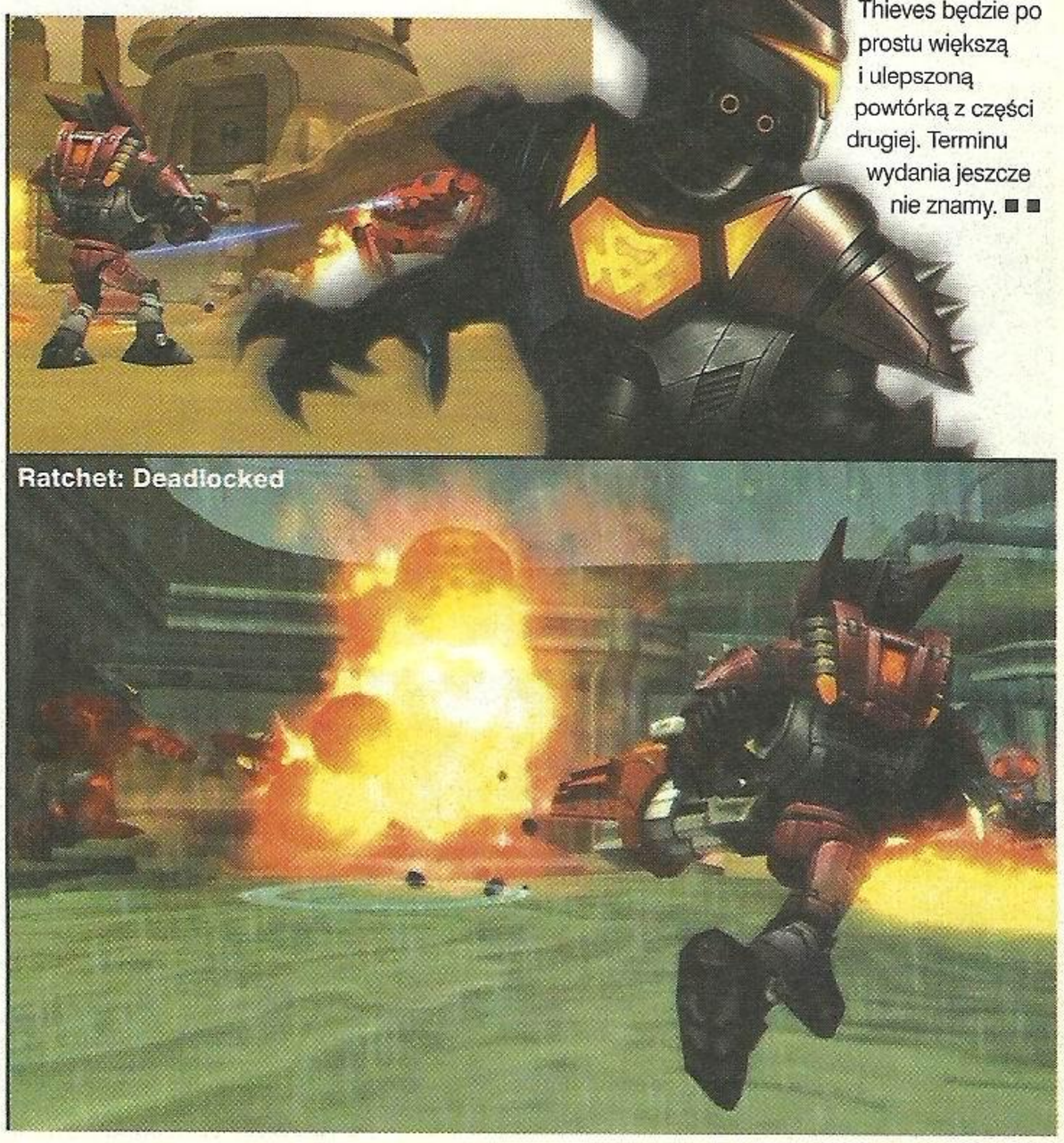
Nowy Sly w przeciwieństwie do Jaka i Ratcheta kontynuuje założenia poprzedniej części. Cooper wraz z drużyną ponownie zostanie wypuszczony na teren ogromnego miasta, w obrębie którego czekać będą misje do wykonania. Naturalnie powraca żółw Bentley i hipopotam Murray, więc podobnie jak w poprzedniej części gry, tylko współpraca podczas misji zapewni im sukces. Bentley skończył co prawda na wózku inwalidzkim, ale zaopatrzył go w jetpack, więc nie będzie problemów z pokonywaniem przeszkód.

Trójkę bohaterów czeka nowe zadanie. Otóż pokolenie Cooperów od wieków składuje skradzione rzeczy w sekretnym miejscu. Problem w tym, że lokalizację tego miejsca poznał konkurencyjny gang i bardzo chce położyć łapy na naszej własności.

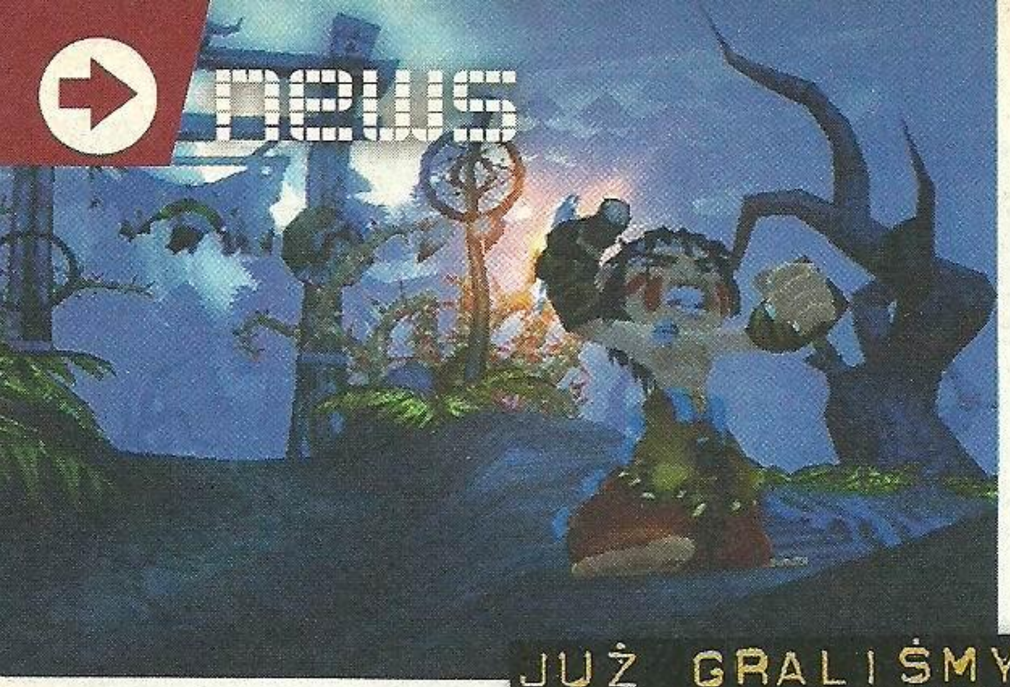
Wiemy, że podstawowe trio powiększy się o nową postać, ale jej tożsamość poznamy dopiero na E3. Sly zyska nowe umiejętności, w tym szybsze cięcia hakiem i dziewięć nowych wykończeń przeciwników, a także możliwość przebierania się w celu zmylenia przygłupich strażników.

Oprócz podstawowych wyzwań, Sly 3 to także masa minigier, w tym przelot samolotem i strzelanie do przeciwników, czy konkurs na najlepszego śpiewaka i pijaka. Oczywiście wszystkie zadania będzie można powtarzać do upadłego i poprawiać wyniki.

Sly 3 to także multiplayer, a dokładniej – zabawa w złodziei i policjantów. W jednej z konkurencji Sly biega po mieście i kradnie pięć ukrytych rzeczy, zaś policjantka Carmelita ma za zadanie mu przeszkodzić. A to tylko jeden tryb z wielu obiecywanych. Wygląda na to, że Honor Among Thieves będzie po prostu większą i ulepszoną powtórką z części drugiej. Terminu wydania jeszcze nie znamy. ■■



Ratchet: Deadlocked



JUŻ GRALIŚMY

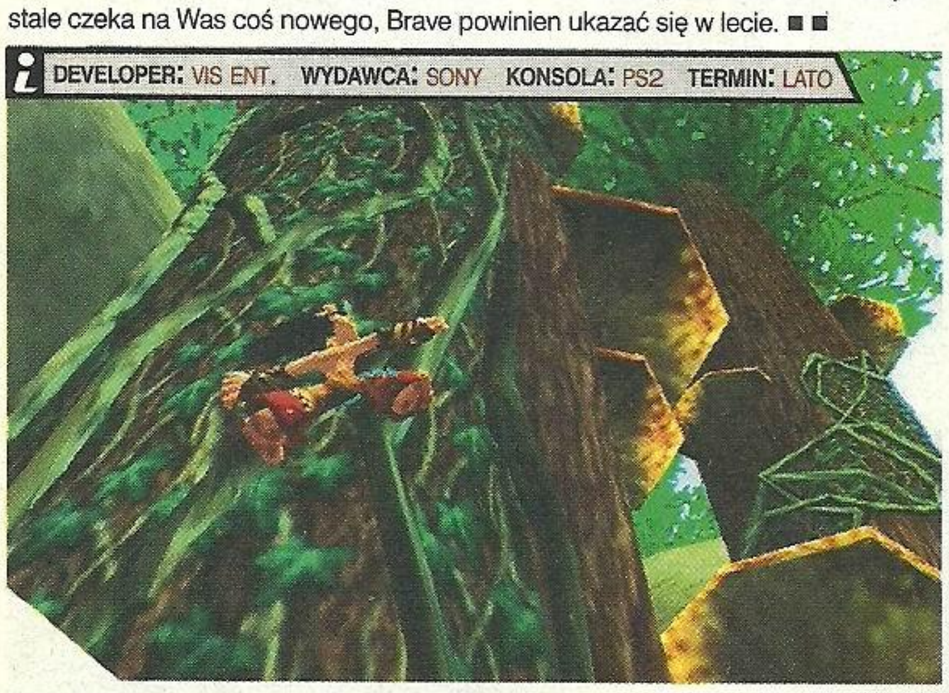
BRAVE THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

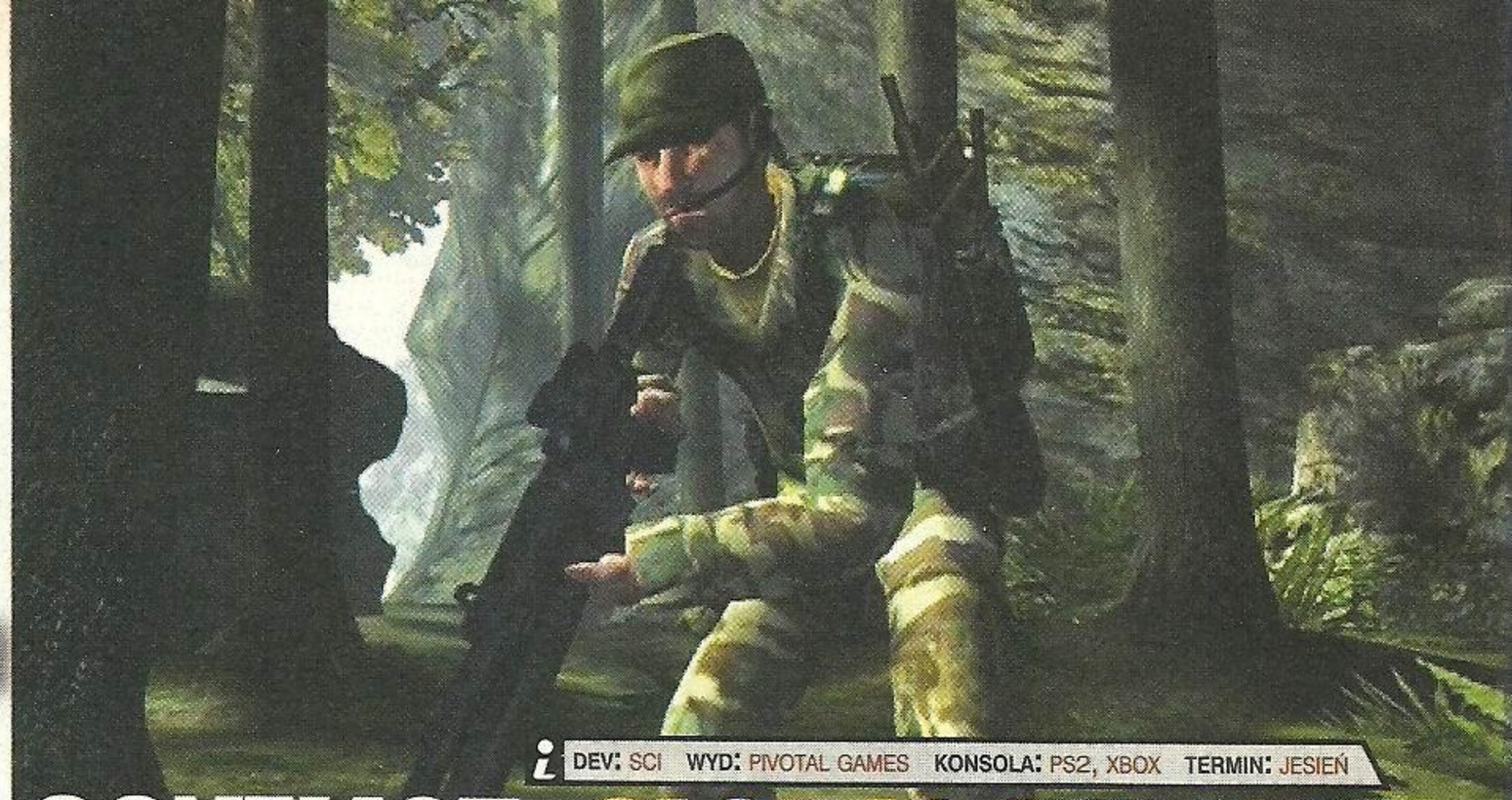
> Tańczący z duszami

Pobudki, jakie pchnęły Brave'a w stronę wielkiej wyprawy, nie były specjalnie oryginalne. Młody, indiański chłopaczek okazał się jedyną nadzieją dla rodzimej wioski, w momencie, gdy władzę nad nią przejął obleśny Wendigo, biorąc za jeńców wszystkich jej obywateli. A ponieważ, jak to we wszystkich indiańskich legendach bywa, jedyną nadzieją na pozbycie się potwora jest legendarny szaman – Brave wyrusza na poszukiwanie Spirit Dancera – dziadygi najpotężniejszego z nich wszystkich. Niestety, „Tańczący z Duszami" za rogiem nie mieszka, a droga do niego wiedzie przez gigantyczne lasy, spływy rzeczne, kaniony, pustynie i rejony pokryte lodem. Szykuje się zatem wielka wyprawa dla zwolenników platformówek czekających na jakieś fajne, godne polecenia odskocznie od Clanka i Daxtera. Brave będzie jedną z nich.

Co dziwne, ta gra nie budzi pozytywnych odczuć od pierwszego kontaktu. Gdzie tam. Kiedy uwalniałem indiańską przyjaciółkę od wielkiego niedźwiedzia i w rezultacie uciekałem przed nim po wyznaczonej z góry ścieżce z przeszkodami, by ostatecznie skończyć na dnie rzeki – wcale nie byłem zachwycony tym, co ujrzałem. Dopiero w momencie, gdy poznałem historię Brave'a i spokojnie nauczyłem się kontrolować jego zachowania, odkryłem, że chyba się polubimy. Brave to mały spryciarz, który od początku do końca gry (a przynajmniej jej wczesnej wersji) nie tylko wypełniał mniejsze i większe zadania, ale regularnie przyswajał nowe umiejętności, które znacznie wpływały na jakość zabawy. Grę rozpocząłem jako dziarski, kilkuletni smyk, który nie umiał posługiwać się bronią, ani pływać. Po godzinie zabawy stałem się jednak superdoświadczonym nurkiem uzbrojonym w potężny tomahawk z miejsca likwidujący bezczelne misie, wilki i ptaki. Nauczyłem się rozmawiać ze zwierzętami, tropić ledwo widoczne ślady i ujeżdżać dzikie bestie (jeśli do takich zaliczymy skunksy). Jednym słowem – podoba mi platformówka, w której ciągle coś mnie zaskakuje, a po dwudziestu minutach nie potrafię powiedzieć, że widziałem już wszystko. Swoją drogą – patent z szukaniem tropu jest mocny – idąc krok po kroku za ledwo widocznymi odciskami wielkich łap niejednokrotnie trafiałem do komnat z bonusami. Ponadto – Brave będzie śliczną grą. Może nie tak ładną, jak zabawki od Insomniac i Naughty Dog, ale zdecydowanie miłą w odbiorze. Nie przyczepię się ani do jakości tekstur, ani efektów specjalnych, ani też bogactwa detali. Jeśli lubicie platformówki, w których stale czeka na Was coś nowego, Brave powinien ukazać się w lecie. ■■

DEVELOPER: VIS ENT. WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: LATO





DEV: SCI WYD: PIVOTAL GAMES KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

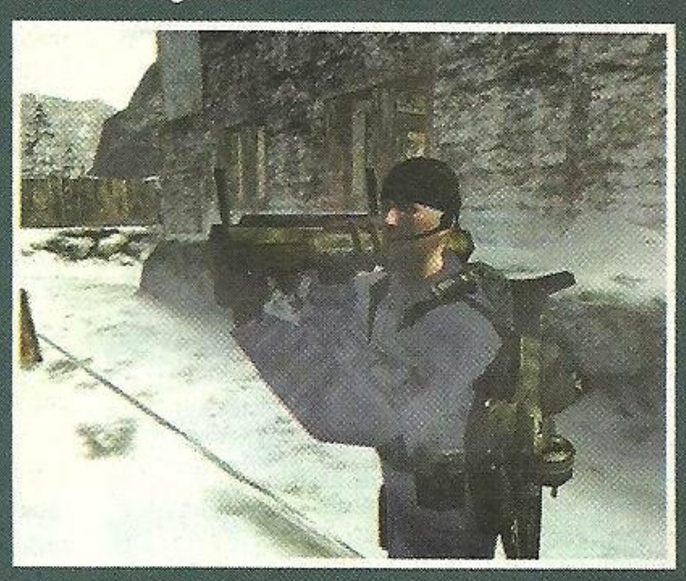
CONFLICT: GLOBAL TERROR

> Konflikt, to tym razem za mało powiedziane

Pivotal Games uwielbia bawić się historycznymi wydarzeniami i naginać je do potrzeb własnych gier. W Conflict: Global Terror dowiemy się między innymi tego, że pod koniec drugiej wojny światowej ocalała garstka nazistów uformowała grupę o chwytliwej nazwie Organisation Der Ehemaligen SS-Angehrigen. W skrócie – Odessa (więcej o Odessie znajdziecie w książce Fredericka Forsytha *Akta Odessy*). Celem organizacji była ochrona hitlerowskich elit przed odpowiedzialnością za popełnione zbrodnie. Czołówka najbardziej wpływowych hitlerowców szybko rozpłynęła się jak sen jaki złoty i nigdy nie wpadła w ręce sprawiedliwości, a dziś, sześćdziesiąt lat po zakończeniu wojny – Odessa planuje wyjść z ukrycia. I nie będzie to działanie na skalę małego aktu terrorystycznego, a coś znacznie bardziej potężnego.

Global Terror to czwarta gra z przedrostkiem Conflict napisana przez studio Pivotal Games. Tym razem autorzy nie chcieli raz jeszcze „bawić się" lokalnymi wojnami (do tej pory przerobili przecież Pustynną Burzę, Bagdad i Wietnam), a skupić na potężnym światowym konflikcie. „Najbardziej dumni jesteśmy z postępów, przy pracach nad sztuczną inteligencją" – mówią producenci – „jeszcze kilka miesięcy temu wymiana ognia w Global Terror przypominała strzelanie do kaczek. Teraz, po tysiącach godzin spędzonych nad kodem gry, przeciwnik nie zachowuje się, jakby pragnął natychmiastowej śmierci. Jego reakcje bliższe są żywemu oponentowi, który szuka schronienia, ucieka przed ogniem, grupuje się i organizuje zasadzki". Podobno, gdy wrzucimy granat na balkon, na którym czai się wrogi żołnierz, to w akcie paniki potrafi on wyskoczyć za barierkę i roztrzaskać się o beton, byle tylko nie zainkasować śmiertelnej eksplozji. Zobaczymy, czy w rzeczywistości będzie to wyglądało równie fajnie, jak w zapowiedziach.

Programiści z Pivotal Games mają ogromne doświadczenie na polu gier wojennych, a Global Terror będzie uwieńczeniem ich pięcioletniej obecności na rynku. Podobnie jak w przypadku Battlefield 2, Global Terror ogromny nacisk położy na swobodę naszych działań i reagujące na nie otoczenie. Drużyna specjalna, która nie potrafi wspiąć się za graczem na dwumetrową ścianę, nie jest przecież wcale taka specjalna, prawda? Pivotal Games jest znużone nieudolnością podopiecznych, dlatego podróżujący z nami towarzysze potrafią powtórzyć każdą, nawet najbardziej karkołomną akcję. W praktyce oznacza to, że wbijają się przez rozbite okna do strzeżonych pomieszczeń, zwinnie obchodzą przeszkody, skupiają się na miejscach wymagających podniesionej czujności i bez problemu włażą na wysokie obiekty. Tak przeszkoleni przez programistów pomocnicy znacznie ułatwią nam rozmieszczanie ich przy planowaniu większych i mniejszych akcji dywersyjnych. A ponieważ drużyna składa się ze strzelców, snajperów i cichych zakradaczy, dużo czasu minie, zanim do każdej misji dobierzecie optymalne taktyki. Planując akcje, weźcie pod uwagę fakt, że autorzy przygotowali interaktywne elementy otoczenia (eksplodujące beczki, przełączniki kontrolujące ramiona dźwigów), które tylko czekają na stosowne wykorzystanie. Pivotal w pocie czoła pracuje także nad dokładnym systemem komend zapobiegających nieprzewidzianymi, głupim zachowaniom podkomendnych. „Każdy żołnierz znajdzie się dokładnie tam, gdzie tego zechcecie i nie wykona żadnego ruchu, do momentu, aż dostanie rozkaz" – puentują twórcy. Oby tylko nie stał na linii ognia... ■■



NEWSFLASH

➲ SEGA W SOJUSZU Z KRZEMOWYMI RYCERZAMI

SEGA nie zasypia gruszek w popiele i ostro szykuje się do wejścia na rynek konsol następnej generacji. W tym celu Niebiescy podpisali umowę na wyłączność z uznanym developerem spod znaku Silicon Knights. Umowa przewiduje stworzenie zupełnie nowej gry i wydanie jej przez Segę. Przypomnijmy, że Silicon Knights nie tak dawno zakończyli współpracę z Nintendo, dla którego stworzyli kultowe Eternal Darkness: Sanity's Requiem oraz odświeżyli Metal Gear Solid – MGS: The Twin Snakes. Wcześniej zapoczątkowali serię Blood Omen: Legacy of Kain jeszcze na PlayStation, a obecnie na własną rękę pracują nad grą Too Human, którą być może wydadzą kiedyś pod egidą Niebieskich.

➲ ROBI SIĘ DZIWNIEJ I DZIWNIEJ...

Oddworld Inhbitants ledwo wypuścili na rynek fenomenalnego Strangera (który, jak większość fenomenalnych gier sprzedaje się słabo), a już pracują nad kolejną częścią tymczasowo zatytułowaną Oddworld Stranger 2. Głównym bohaterem ma być pasterz Fangus, który przy pomocy swojej trzody musi obronić swój kawałek Oddworldu przez najeźdźcami. Na dokładkę Fangus cierpi na dziwną chorobę, która sprawia, że coraz bardziej popada w szaleństwo. Stranger 2 ma być mroczniejszy i dojrzalszy niż część pierwsza. Możliwe też, że będzie skierowany tylko do dorosłych graczy. Platformą docelową ma być Xbox (lub Xbox 2, co też jest prawdopodobne), a gra prawdopodobnie ukaże się jeszcze w tym roku.

➲ HALO 2 MULTIPLAYER MAP PACK

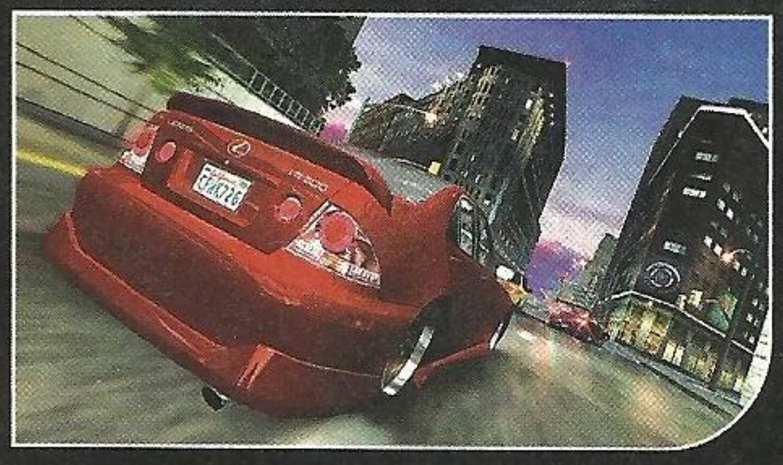
28 czerwca w sklepach pojawi się dodatek do Halo 2 zawierający dziewięć nowych map do multiplayera oraz kilka innych ciekawostek. Cena sklepowa dodatku wynosić będzie 14,99$, a z sieci, poprzez Xbox Live!, gracze ściągną go sobie za niecałe dwanaście dolarów. Jednak już teraz poprzez Xbox Live! powinny być dostępne cztery z dziewięciu map – Containment i Warlock za darmo, a Sanctuary i Turf za 5,99$. Zainteresowani? Więcej szczegółów na temat Halo 2 Multiplayer Map Pack znajdziecie na: www.bungie.net

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3™ DUB® edition

JUŻ W SPRZEDAŻY

GRA DOSTEPNA NA PLAYSTATION®2
WKRÓTCE RÓWNIEŻ NA PRZENOŚNĄ KONSOLĘ PSP™

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB3



WYBIERZ ŚCIEŻKĘ ZWYCIĘSTWA NA ULICACH OTWARTYCH, ŻYJĄCYCH WŁASNYM ŻYCIEM MIAST: ATLANTY, SAN DIEGO I DETROIT.

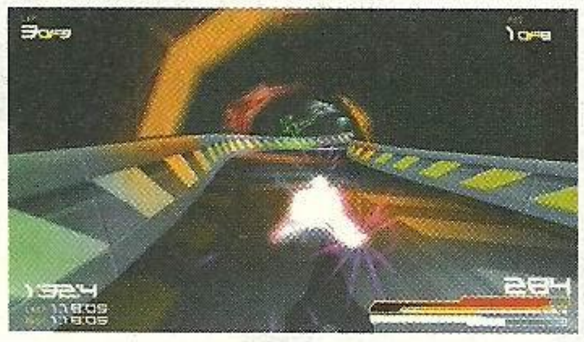
KRĄŻ PO MIEŚCIE I ŚCIGAJ SIĘ ZA KIEROWNICĄ NAJBARDZIEJ ODJAZDOWYCH SAMOCHODÓW: TERENÓWEK, AUT PO TUNINGU, MUSCLE CARÓW, SPORTOWYCH CUDENIEK, CHOPPERÓW, MOTOCYKLI WYŚCIGOWYCH, CONCEPT CARÓW I LUKSUSOWYCH LIMUZYN.

ZMODYFIKUJ SWÓJ WÓZ I POKAŻ GO INNYM GRACZOM W TRYBIE GRY WIELOOSOBOWEJ - ŚCIGAJ SIĘ Z 7 PRZECIWNIKAMI W NOWYCH I KLASYCZNYCH TRYBACH ROZGRYWKI.

PlayStation®2 PSP™ 12+ www.pegi.info

© 2005 Rockstar Games Inc. Rockstar Games, logo R★, Midnight Club i logo Midnight Club są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software. Rockstar Games jest filią Take-Two Interactive Software Inc. Logo DUB™ i DUB Edition™ są znakami towarowymi DUB Publishing Inc. "PS", "PlayStation" i "PSP" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Gra wieloosobowa wymaga połączenia internetowego, adaptera sieciowego Network Adaptor (dla PlayStation® 2) i karty pamięci Memory Card (8MB) (dla PlayStation® 2) (sprzedawane osobno). Wszyscy wytwórcy, samochody, nazwy, marki i związane z nimi elementy graficzne znajdujące się w grze są znakami towarowymi lub/i zastrzeżonymi materiałami należącymi do swych właścicieli. Wszystkie inne znaki lub znaki towarowe są własnością ich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Oto wybrane kawałki, które wskoczyły na ścieżkę WipEout Pure. Aphex Twin – Naks Acid, Cold Storage – Onyx, Cosmos – Kinection, Drumattic Twins – Twister, Elite Force – Cross the Line, Freq Nasty – Grand Theft, Friendly – We Got Juice, Jay Tripwire – Room 2, LFO – Flu-Shot, Ming + FS – Hellion, Paul Hartnoll – Ignition, Photek – C Note, Plump DJs – Black Jack 3, Tiesto – Gold Rush i inne!



JUŻ GRALIŚMY

WIPEOUT PURE

> Król futurystycznych wyścigów przecina kieszenie!

Przejdźmy od razu do konkretów. WipEout Pure to najładniej zaprojektowana i najlepiej wykonana gra na PlayStation Portable. Futurystyczny klimat, świecące przez mgłę neony, niesamowita gra świateł, efekt rażącego słońca i osiadających na ekranie kropel deszczu – do licha, takimi efektami szczyciły się dotąd wyłącznie komputery i konsole nowej generacji. Ilość graficznych niespodzianek, jakie przenośna konsola wypluwa z siebie podczas wyścigów (eksplozje, iskrzące flary, bloomy, zmiany pogodowe, efekty świetlne) jest przytłaczająca i spycha w cień wszystko, co do tej pory ukazało się na handheldach. Jeśli nadal nie jesteście w stanie przekonać się do PSP, WipEout Pure będzie jednym z ważniejszych argumentów, dzięki któremu zmienicie zdanie. Przykre, że europejska premiera przenośnego Sony znowu uległa przesunięciu, w związku z czym nie zrecenzujemy jej wcześniej, niż we wrześniu. Pech.

Pure to powrót do korzeni. Pure to pragnienie twórców, aby w tej grze umieścić kluczowe dla serii elementy, które zdecydowały niegdyś o popularności i kulcie WipEouta. Pierwsze minuty z przenośną edycją ostatecznie utwierdziły mnie w przekonaniu, że wszystko poszło w dobrym kierunku. Jest świetny model jazdy (bolidy twardo trzymają się podłoża i nie skaczą po nim jak kauczukowe kule); doskonale zaprojektowane tory, które pną się kilkanaście metrów w górę, aby za moment gwałtownie opaść; są szybkie i pomysłowo zaprojektowane wehikuły; elektroniczne kapele odpowiedzialne za ścieżkę dźwiękową oraz mroczna i futurystyczna architektura poziomów, charakterystyczna dla korzeni tej serii. Jednak WipEout to przede wszystkim walka o podium, więc przygotujcie się na ostrą walkę już od pierwszych minut wyścigu. Bolidy startują kompletnie bezbronne, jednak w trakcie wyścigu szybko dozbrajają się w bomby, rakiety, paralizatory i miny, w związku z czym co kilka sekund coś iskrzy i eksploduje. Studio Liverpool zrezygnowało z dużej ilości morderczych zabawek na korzyść kilku potężnych. Miny, rakiety i trzęsienia ziemi czynią znacznie większe spustoszenia, niż w przypadku stacjonarnych konsol, przez co wyścig zdecydowanie nabiera rumieńców. Oprócz broni, wehikuły dozbroja się również w urządzenia defensywne, takie jak osłona, czy autopilot. Swoją drogą, nawet, gdy włączyłem tego cholernego autopilota, ciągle mogłem liczyć na spotkanie z ogrodzeniem, więc nie jest już tak pomocny, jak w poprzednich odsłonach gry. Dobrym posunięciem ze strony twórców jest rezygnacja ze stref odnawiających energię bolidów. Zamiast tego możemy zebraną podczas wyścigu broń użyć zgodnie z przeznaczeniem (czyli, rozwalić panopka jadącego kilka metrów przed nami), bądź uzupełnić nią energię własnego pojazdu. Jestem przeciwnikiem szukania w zręcznościowych wyścigach strategii, ale ręczę, że w WipEout Pure z dziesięć razy zastanowicie się, zanim odpalicie przewożony pod skrzydłem zestaw rakiet. A ponieważ dopałek i bonusów na trasie nie brakuje, taki dylemat pojawiać się będzie co chwilę.

PURE TO POWRÓT DO KORZENI. PURE TO PRAGNIENIE TWÓRCÓW, ABY W TEJ GRZE UMIEŚCIĆ KLUCZOWE DLA SERII ELEMENTY, KTÓRE ZDECYDOWAŁY NIEGDYŚ O POPULARNOŚCI I KULCIE WIPEOUTA.

Studio Liverpool zadbało to, aby Pure spodobał się zarówno hardcore'owcom, którzy nazwy pojazdów i strategie przelotów recytują przez sen, jak również graczom świeżym, rozpoczynającym dopiero przygodę z phuturacingiem. Głównym trybem, na którym oparto grę, jest Tournament, a więc ogromna ilość wyścigów, które trzeba pozaliczać na złoto, aby odblokować więcej tras, nowe bolidy i opcje zabawy. Pure jest łatwy do ugryzienia, a pierwsza klasa wyścigów (Vector) nie powinna nikomu sprawić większych trudności. Jednak poczynając od Venoma, przez Flasha, Rapiera, aż po Phantoma – sprawy nabiorą szalonego tempa, w trakcie którego niejednokrotnie spluniecie wściekle na ekran PSP. Ale spokojnie. Nowi gracze powinni zainteresować się trybami Time Trial i Free Run, bo tylko tu na sucho opanują sterowanie i nauczą się tych podstępnych tras. Wraz z Pure, do gry powraca jeden z najciekawszych trybów, jakie kiedykolwiek pojawiły się w tej serii – Zone! Tutaj nie ma przeciwników, broni, ani upływającego czasu. Zone to tor o zamkniętej strukturze, podzielony na strefy. W Wasze ręce oddany zostanie bolid z wciśniętym do oporu gazem, którego zadaniem będzie zaliczyć jak największą ilość stref, zanim się rozwali. O tak, w Zone nie można naprawić pancerza, można tylko odwlekać w czasie moment śmierci. Pojazd przyspiesza z minuty na minutę i z czasem coraz trudniej go kontrolować. Specjalnie dla przenośnej wersji WipEouta napisano aż cztery tory, które przetestujecie w trybie Zone. Można też śmiało powiedzieć, że Zone to definicja szalonej prędkości i bodajże najmiodniejszy tryb gry.

WipEout Pure ze względu na obłędny graficzny przepych (widać nawet ruchome i świetnie animowane elementy bolidów) nie jest tak płynny jak Ridge Racer. Animacja wyciska tu na oko ze 30 klatek na sekundę, a czasem niepokojąco chrupnie. Na szczęście nie utrudnia to sterowania pojazdami, a po kilku minutach kompletnie przestaje dokuczać. Specjalnie dla WipEout Pure warto zaopatrzyć się w potężne słuchawki, gdyż na ścieżce dźwiękowej gry szaleje blisko 19 elektronicznych kapel, wśród których namierzycie Orbital, Photek, Dj Tiesto, Aphex Twin, LFO i Cold Storage. Bas i dynamika dźwięku są porażające, ale firmowym głośnikom bym nie ufał. Aha, sprawdziliśmy bezprzewodowy multiplayer i działa bez zarzutu. Konsole wykryły się bez problemu, zsynchronizowały i błyskawicznie wessały nas w zabawę. Rewelacja. WipEout Pure będzie jednym z najlepszych tytułów, jaki sprawicie sobie wraz ze świeżo zakupionym PSP. Nie mam co do tego wątpliwości!

Matt ■ ■

SENGOKU BASARA

> Kolejna rzeźnia z fabryki hitów

Hiroyuki Kobayashi (Resident Evil 4) i Makoto Tsuchibayashi (Devil May Cry) ponownie wracają do gry. Tak uznane nazwiska od razu wzbudziły w redakcji zainteresowanie nowym projektem, którym będzie Sengoku Basara, masakryczny hack'n'slash, w którym samotny wojownik stawi czoła nieprzyjacielskiej armii. Capcom obiecuje blisko szesnaście grywalnych postaci. Zadanie dzielnego wojownika, to przedarcie się z punktu A do punktu B i pokrojenie w tym czasie jak największej ilości oponentów. Kiedy masakrator osiągnie swój cel, na jego drodze stanie potężny boss.

„W Sengoku Basara nie chcę długich walk. Nie chcę też, aby gra była specjalnie długa do ukończenia" – mówi Hiroyuki Kobayashi. Mimo, iż Sengoku Basara oprze się o historyczne nazwiska i wydarzenia, fabuła będzie mocno zmyślona i podana na lekko. Celem zabawy będzie uwolnienie starożytnej Japonii od fałszywych proroków i przejęcie nad krajem władzy absolutnej. A co powiecie na to, że średnia wieku naszych bohaterów nie przekroczy osiemnastu lat? Czekamy na ciąg dalszy (i angielski tytuł)... ■ ■

INFECTED

> Szklanka krwi dla PSP

Tegoroczne święta upłyną mieszkańcom Nowego Jorku w atmosferze morderczego wirusa zmieniającego ich w brutalne, oszalałe z wściekłości paskudy. Pierwszą ofiarą infekcji będzie policjantka o nazwisku Stevens, ale... no właśnie, jej organizm okaże się wyjątkowo odporny na tajemniczą zarazę. Na scenie natychmiast pojawi się tajemniczy naukowiec dr Schaeffer, który odkryje, iż wypełniony krwią dziewczyny pistolet momentalnie oczyściłby miasto z pokrak. Problem w tym, że ktoś musi z taką fuzją (a lepiej z dwiema) wyjść na ulice i zaprowadzić porządek.

Wyposażona w „Viral Gun" policjantka wyrusza zatem na krwawe łowy i będzie to najprawdopodobniej jedna z najbardziej krwawych i intensywnych gier, w jakie zagracie na PSP. Przynajmniej przez dłuższy czas. „Dobra i intensywna strzelanka polega na stałym nagradzaniu" – mówi Aaron Loeb, szef projektu – „przez dowolne dziesięć minut gry, człowiek musi mieć poczucie satysfakcji i spełnienia. Co minutę musi czuć, że dokonał czegoś znaczącego i wielkiego, co tylko zachęci go do dalszej zabawy. Nie chcę, żeby gracze nudzili się w oczekiwaniu na jakiś finał. Akcja non stop"!

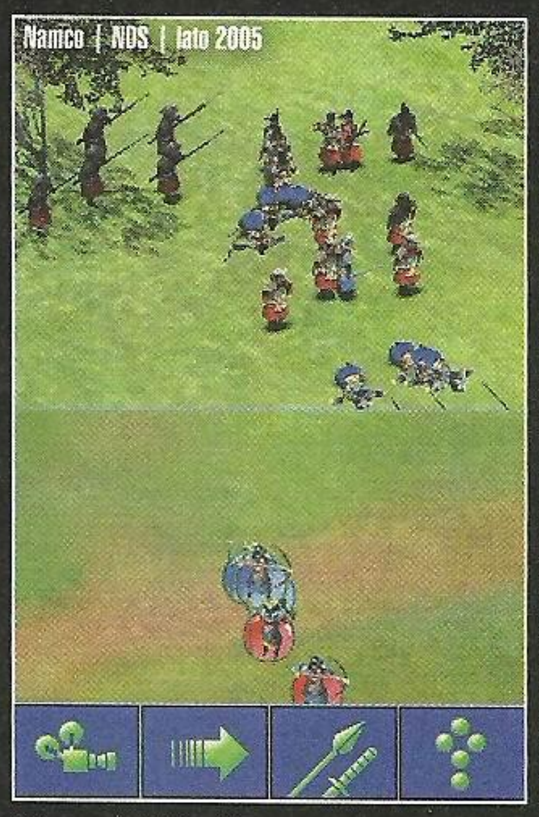
Infected, poza dynamicznym i krwistym single playerem robi doskonały użytek z bezprzewodowej komunikacji między konsolami. Dzięki temu, do spółki ze znajomymi, ogracie takie tryby, jak deathmatch, czy team deathmatch. Jeśli rozwalicie w multiplayerze jakiegoś leszcza, to logo Waszego bohatera pojawi się na jego konsolce i rozniesie się po każdym PSP, z którym będzie miał styczność! Czekamy. ■ ■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Crash Tag Team Racing

Po porażce poniesionej w Twinsanity, okaleczony Dr. Neo Cortex ponownie wraca na plan i ma plan – tym razem postara się zawalczyć z Crashem na torze wyścigowym. Sporo nowego ma wnieść tytułowy tryb Tag Team. Dzięki niemu gracze połączą swe wehikuły i przykładowo z dwóch małych samochodzików stworzą opancerzoną superrakietę z obrotowym działem na dachu. Do obsługi takiej fury trzeba jednak współpracy – jeden z grających prowadzi, a drugi strzela. Jesienią przekonamy się, jak ten pomysł sprawdza się w akcji.

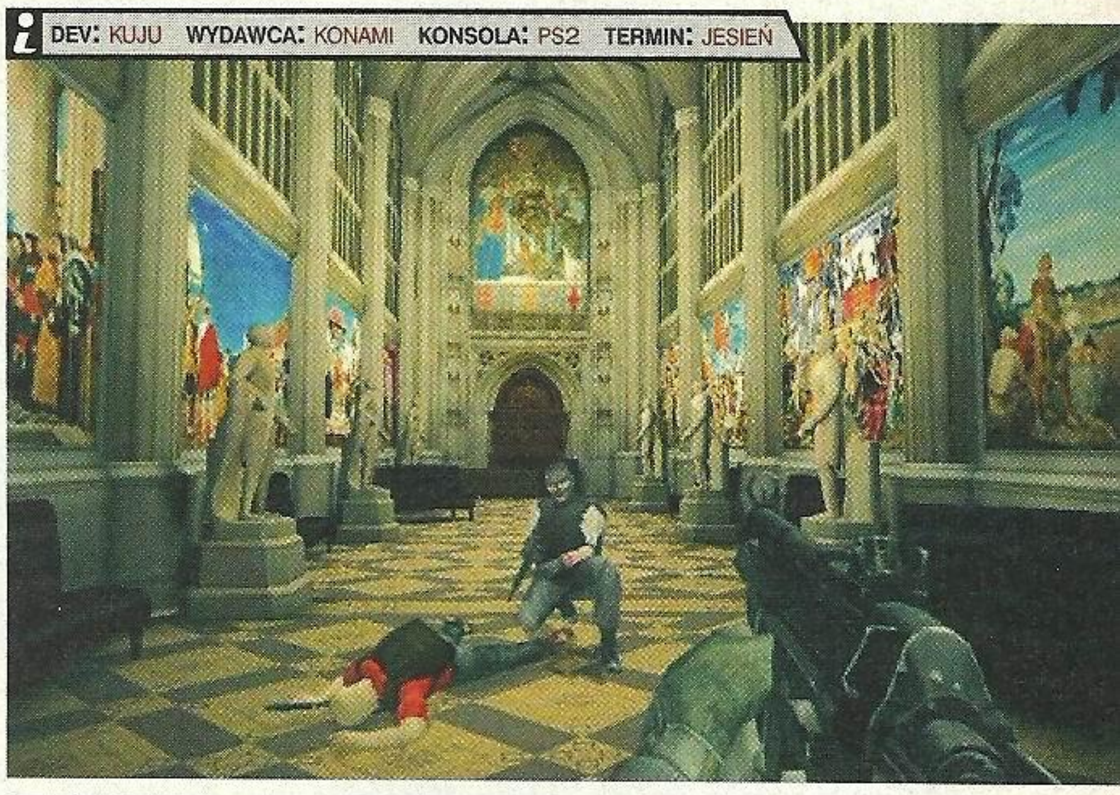


Shogun Warrior

Już po wakacjach posiadacze NDSów wezmą na siebie rolę jednego z dwóch braci wplątanych w łańcuch krwawych bitew na terenie feudalnej Japonii. Akcję gry (oczywiście w pełnym 3D) przez cały czas śledzimy na górnym ekranie DualScreena, podczas gdy wszystkie pojedynki, mini-gry, najazdy na fortece i walki na morzu rozwiążemy kreśląc rysikiem po dolnym panelu. Między bitwami pojawią się elementy strategii i dyplomacji, natomiast od początku dostępny będzie tryb bezprzewodowej zabawy dla maksymalnie ośmiu graczy.

Arc The Lad: EoD

Seria Arc The Lad pędzi w nowym kierunku. End of Darkness twórcy widzą jako grę akcji (w skrócie – slasherek) z możliwością wyrzynania w sieci. W grze wcielimy się w łowcę, który podróżując po świecie łyka zadania i prace polegające w większości na zarzynaniu nieprzyjaciół. Oprócz miecza, wojownik dysponował będzie magią i specjalnymi zdolnościami, które losowo wypadają z pokonanych bestii. Szykuje się gra, do ukończenia której potrzebny będzie zdrowy kciuk.



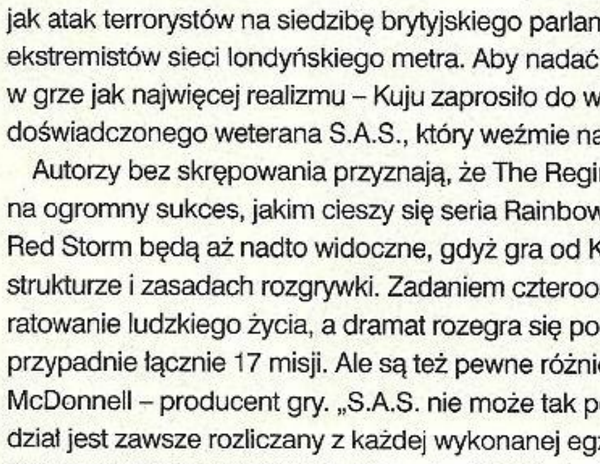
THE REGIMENT

> Tęcza Sześć przejdzie do rezerwy?

Być może terroryzm kwitnie w najlepsze i na nosie gra siłom wojskowym całego świata, ale jest jedna taka organizacja, z którą wszyscy Ci zamachowcy muszą się liczyć. Brytyjski S.A.S. to elitarna jednostka specjalna szkolona w najcięższych i najbardziej realistycznych warunkach, po to, aby całą tę ekstremistyczną ekipę wysyłać do piachu. Bezsprzecznie, S.A.S. jest pierwszą na świecie komórką antyterrorystyczną i to właśnie jej Kuju Entertainment poświęci gros uwagi w nadchodzącej strzelance fpp – The Regiment. Wszystkie sytuacje, jakich doświadczycie podczas gry powstały przy współpracy i konsultacji z byłymi członkami S.A.S, którzy o rozbijaniu terrorystycznych ugrupowań i uwalnianiu zakładników wiedzą znacznie więcej, niż inne agencje specjalizujące się w ściganiu terrorystów.

The Regiment postara się jak najwierniej zapoznać Was z czteroosobową ekipą S.A.S., której liderem staniecie się natychmiast po odpaleniu gry. Na brak zadań brytyjscy specjaliści nie narzekają – The Regiment wymusi na Was odbijanie zakładników, przypomni, ile krwi polało się podczas uwalniania z rąk terrorystów ambasady Iranu w Londynie w 1980 roku oraz podda kilku zupełnie fikcyjnym wydarzeniom, takim jak atak terrorystów na siedzibę brytyjskiego parlamentu, czy zablokowanie przez ekstremistów sieci londyńskiego metra. Aby nadać poszczególnym wydarzeniom w grze jak najwięcej realizmu – Kuju zaprosiło do współpracy Scotta Johna MacAleese, doświadczonego weterana S.A.S., który weźmie na siebie wszystkie odprawy w grze.

Autorzy bez skrępowania przyznają, że The Regiment jest brytyjską odpowiedzią na ogromny sukces, jakim cieszy się seria Rainbow Six. Być może nawiązania do hitu Red Storm będą aż nadto widoczne, gdyż gra od Kuju opiera się na niemal identycznej strukturze i zasadach rozgrywki. Zadaniem czteroosobowej drużyny będzie oczywiście ratowanie ludzkiego życia, a dramat rozegra się podczas dwunastu kampanii, na które przypadnie łącznie 17 misji. Ale są też pewne różnice, na które chętnie wskazuje Phil McDonnell – producent gry. „S.A.S. nie może tak po prostu zabić terrorysty, gdyż oddział jest zawsze rozliczany z każdej wykonanej egzekucji. W trakcie gry należy skupić się raczej na obezwładnianiu nieprzyjaciół. Odstrzel oponentowi broń, a będzie chciał się natychmiast poddać. Nie zabijaj go, bo poniesiesz potem bolesną karę." – dodaje. Różnica leży także w sposobie, w jaki zachowują się zakładnicy. Niejednokrotnie dopadnie ich panika, bądź chęć szybkiej ucieczki. W takich przypadkach należy przywoływać ich do porządku ciosem w twarz – S.A.S. uważa, że to skuteczna technika, a Kuju chętnie wrzuca ją do gry. Ponadto, w The Regiment każda kampania może być rozegrana z perspektywy trzech różnych ekip, co w gotowy produkt powinno tchnąć sporo dynamiki. To, co podniesie graczom ciśnienie, to fakt, że The Regiment działa na poprawionym silniku gry Unreal 2. ■ ■



DEV: CRYSTAL DYNAMICS WYD: EIDOS KONSOLA: - TERMIN: JESIEŃ

TOMB RAIDER: LEGEND

Toby Gard, twórca Tomb Raidera kategorycznie domaga się powrotu serii do korzeni. Być może dlatego, że kolejne odsłony przygód pani archeolog sprzedawały się coraz gorzej, a ostatnia część – Angel of Darkness – poniosła zatrważającą klęskę. Eidos wyrwał coraz mniej atrakcyjną licencję z rąk Core Design i przekazał grupie Crystal Dynamics, utalentowanej ekipie stojącej między innymi za sukcesem Project: Snowblind. Z tak przygotowanym zapleczem, siódma część przygód Lary Croft zapowiada się naprawdę nieźle.

Jedną z największych bolączek serii jest wiecznie ta sama, niezmienna od lat postać głównej bohaterki. „Moim celem jest sprawienie, aby przestarzała dziewczyna nabrała nowego, odświeżonego wyglądu." – mówi Toby. Efektem tych zmian będzie mniejsza, bardziej okrągła i ludzka (nareszcie!) twarz Lary, kasztanowe włosy i kilka blaszanych dodatków, jak choćby kolczyki w uszach. Jednak poza odświeżonym wyglądem, Lara zachowa mnóstwo gadżetów z przeszłości, wśród których namierzymy długi kucyk, plecak i parę ściskanych w dłoniach pistoletów. W plecaku zawsze znajdzie się garść granatów, a za paskiem binokle pozwalające naszej piękności na widzenie w ciemnościach.

„Zdaję sobie sprawę, że kompletnie nowy wizerunek Lary Croft może nie przypaść do gustu jej dotychczasowym wyznawcom, dlatego staram się znaleźć odpowiedni balans pomiędzy jej starą, nieco karykaturalną sylwetką, a nową, bardziej realistyczną." – dodaje Gard. Podczas tegorocznej wystawy E3 na pewno ujrzymy nowego Tomb Raidera w akcji. ■ ■

DEV: VALVE
WYDAWCA: VIVENDI
KONSOLA: XBOX
TERMIN: LATO

HALF LIFE 2

> Freeman zatańczy na Xboksie!

Gabe Newell – człowiek, który zgarnął tonę nagród za obłędnie dobrego Half Life'a 2 przyznał, że xboxowa edycja gry była w planach od samego początku. Mało tego – przepisywanie silnika HL2 rozpoczęło się już 18 miesięcy temu i dobiegnie końca prawdopodobnie w tegoroczne wakacje! „Specjalnie dla xboxowej wersji gry programujemy od nowa dynamiczne oświetlanie obiektów. A ponieważ doskonale wiemy, jak wykorzystać chip siedzący w konsoli Microsoftu, postaramy się, aby efekty świetlne były jeszcze bardziej realistyczne, niż na PC." – mówi Newell. 64 MB pamięci siedzące w Xboxie nie powinno być dużym ograniczeniem dla chłopaków z Valve. Podczas gry, dane doczytywane będą na bieżąco z twardego dysku (identycznie jak na PC), a twórcy dołożą wszelkich starań, aby jedna taka paczka informacji zawierała jak najwięcej tekstur. Od kilku miesięcy trwają również prace nad optymalnym dostosowaniem pecetowego sterowania do xboxowego pada i Valve jest już ponoć bliskie rozwiązania. Pozostaje jedynie dopracowanie sytuacji, w której gracz prowadzi wehikuł i jednocześnie wali z karabinu do nieprzyjaciół. Najważniejsze jednak, że twórcy bezboleśnie przepisali całą tę nieprawdopodobną fizykę, z której słynie Half-Life 2. Każdy obiekt w grze ma swoją masę i zachowuje się tak, jak w rzeczywistości. Złamcie belkę podpierającą wielki zbiornik z wodą, a runie on z budynku prosto na ulicę przygniatając dziesiątki wrogów. Co za gra! Czekamy do lata! ■ ■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Dead to Rights Reckoning

Krucjata Jacka Slate'a przeciw bandziorom trwa, tym razem przenosi się jednak do kieszeni. Dead to Rights: Reckning to napisany od nowa scenariusz, świeży zestaw zagrań dla głównego bohatera oraz nowe bronie. Akcja gry kręci się wokół Whispera, króla podziemnego światka, który przez lata był nietykalny. Zadaniem Jacka będzie odszukanie zaginionego świadka mogącego zeznawać przeciw Whisperowi. Pomocny jak zawsze okaże się Shadow, pies naszego bohatera.

Bomberman Panic Bomber

Po zeszłorocznym E3 wiedzieliśmy, że Hudson (w zasadzie to Konami) szykuje nową edycję Bombermana na PSP. Już w lipcu Japończycy sprawdzą w akcji Bomberman: Panic Bomber, grę podobną założeniami do Tetrisa, gdzie małe główki tytułowych bohaterów należy likwidować za pomocą bomb (brzmi masakrycznie!). Wystarczy jeden dysk UMD, aby czterech graczy wspólnie bawiło się w multiplayerze. Dla samotników przygotowano ponad trzy wybuchowe tryby rozgrywki.

DEV: NINTENDO WYD: NINTENDO KONSOLA: NDS TERMIN: LATO

NINTENDOGS

> Następcy Pokemonów

Zapewne pamiętacie szał, jaki ogarnął cały świat za sprawą niepozornych zabawek zwanych tamagotchi. To zjawisko można porównać z popularnością Pokemonów. Nintendo postanowiło połączyć obydwa pomysły, a rezultatem tego zabiegu jest Nintendogs (znane również pod nazwą Puppy Times). Jak łatwo się domyślić, gracz zajmie się opieką nad małym szczeniaczkiem, by potem dbać o całą gromadkę (do trzech stworzeń).

Rozgrywka nie będzie się jakoś diametralnie różniła od wiekowego tamagotchi, ale zmieni się forma. Mówiąc prościej Nintedogs wykorzysta wszystkie możliwości Dual Screena. Po pierwsze, wiadomo: grafika 3D. Gierka na dzień dzisiejszy wygląda nieźle, a największa para poszła naturalnie w psiaki. Trzeba przyznać, że prezentują się rozkosznie, hehe. Akcja będzie się przenosić z ekranu na ekran, zależnie od sytuacji.

Touch screen, oprócz poruszania się po menusach, posłuży głównie do zabaw z podopiecznym – w końcu trzeba dbać o kondycję psa, każąc mu aportować piłkę bądź dysk. Do tego dochodzi karmienie i dbanie o czystość. Szczeniaka będzie trzeba oczywiście wyprowadzać na spacer, gdzie będzie mógł się na przykład zaprzyjaźnić z innymi psami. Co więcej, starannie wytrenowany pupilek wystartuje na zawodach!

Sami widzicie, że to nie będzie byle jakie tamagotchi. Do tego Nintendogs korzysta również z DSowego mikrofonu. A służy on do wydawania komend! Leżeć, aport, waruj i tym podobne. Jednocześnie ukażą się aż trzy wersje tego tytułu, każda z innymi rasami szczeniąt i nie mamy wątpliwości – to będzie olbrzymi hit. ■ ■

DEV: ROCKSTAR WYDAWCA: ROCKSTAR KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LATO

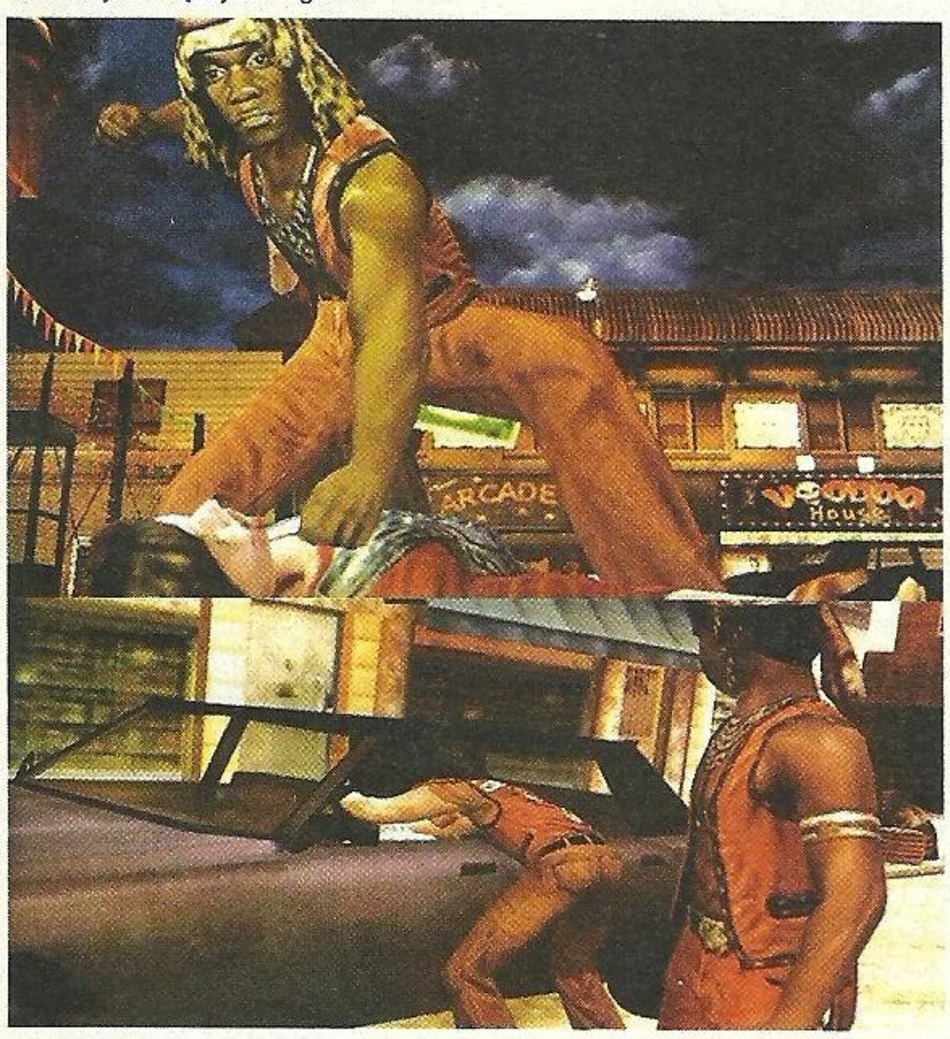
THE WARRIORS

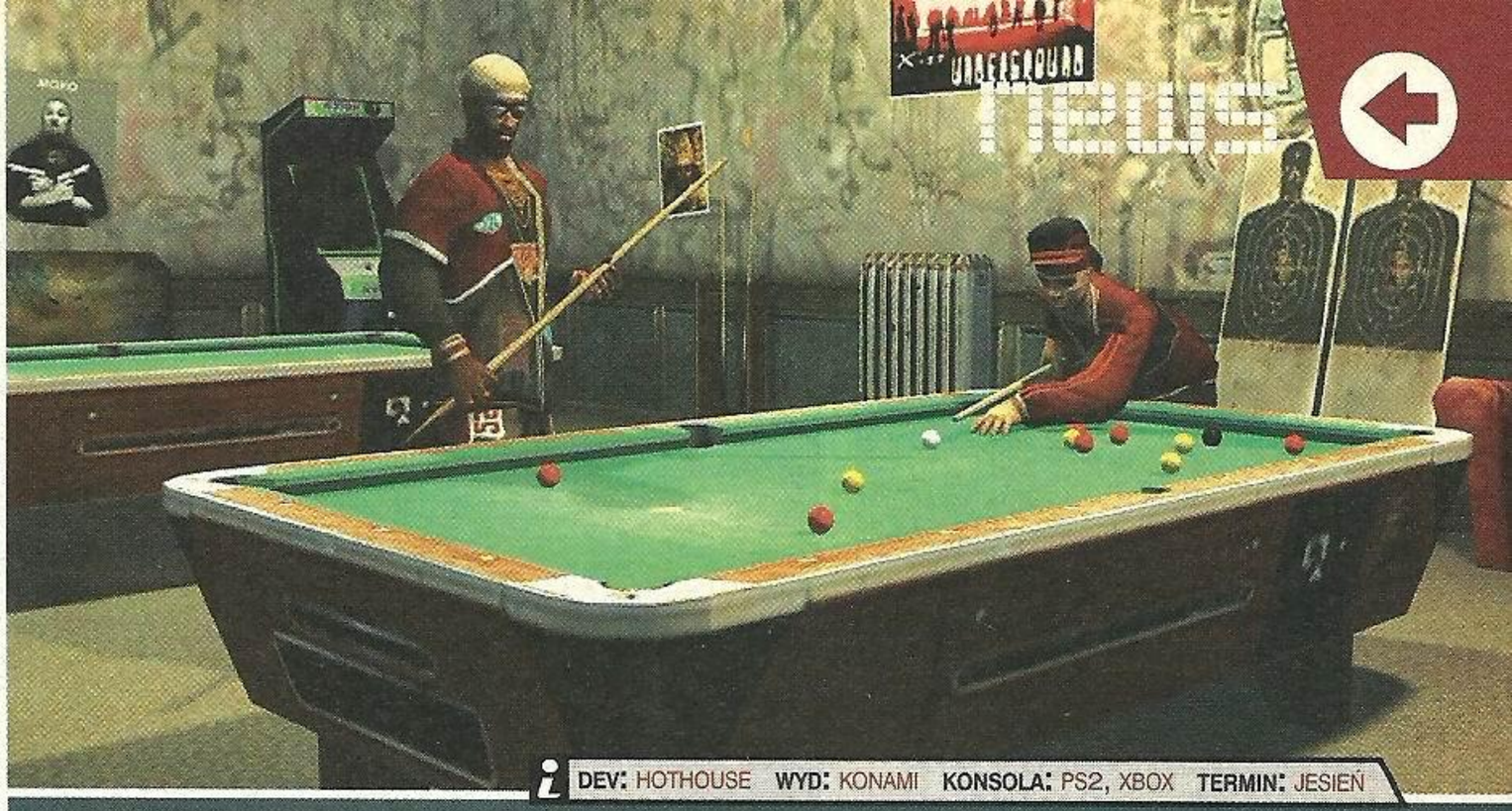
> Rockstar sięga do klasyki kina klasy B

The Warriors to tytuł filmu, który 25 lat temu szturmował amerykańskie kina. Tytułowi Wojownicy to kilku członków gangu, którzy zupełnie przypadkiem zostają posądzeni o zabicie Cyrusa, człowieka, który trzymał w garści większość nowojorskich grup przestępczych. Jedynym rozsądnym wyjściem dla Warriorsów jest szybka przeprawa przez Nowy Jork i ucieczka na własne podwórko, gdyż każdy szanujący się gang pragnie ich głów. Wojownicy łatwego zadania nie mają, gdyż ich teren znajduje się dokładnie po drugiej stronie miasta, a do przebycia jest droga usłana wściekłymi gangolami.

No właśnie – gangi, ulice wielkiego miasta, walka, przemoc – Rockstar zna się na tym najlepiej ze wszystkich developerów, więc filmowa licencja, na podstawie której powstanie gra trafiła raczej w dobre ręce. Oczywiście porównania The Warriors z GTA będą nieuniknione, choćby ze względu na wspólnego producenta obu gier i podobną tematykę zabawy. Jednak The Warriors utrzymane będzie w brutalniejszej i bardziej mrocznej konwencji, momentami przypominającej Manhunta. Przede wszystkim jednak, tytuł ten będzie chodzonym mordobiciem, w którym znajdziemy kilka odmiennych stylów walki, combosy i ataki specjalne. Bliżej mu zatem do gier pokroju Double Dragon i Streets of Rage, niż do GTA i podobnych mu klonów.

Aha, The Warriors to bodajże pierwsza gangsterska gra, w której nie usłyszymy rapu. Zamiast tego, Rockstar decyduje się na muzykę nawiązującą klimatem do lat siedemdziesiątych, w których toczyła się akcja filmu. Plotki głoszą, że wraz z grą planowany jest także remake ponad dwudziestoletniego filmu. Scenariusz napisze Terence Winter (twórca *Rodziny Sopranos*), a za jego produkcję weźmie się Tony Scott, mający na koncie takie filmy jak *Top Gun* i *Gliniarz z Beverly Hills 2*. Czekamy na więcej szczegółów.





DEV: HOTHOUSE WYD: KONAMI KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

CRIME LIFE: THE GANG WARS

> Thug lovin', thug livin'...

Wandalizm, morderstwa i nagminne łamanie prawa – od naszej pierwszej wizyty w Grand Central City nic się nie zmieniło. Główną rolę w Crime Life zagra czarny młodzik wychowany (a gdzieżby indziej) na ulicy, którego marzeniem jest pozycja powszechnie znanego i poważanego gangola.

A ponieważ nieodłączną częścią tej roboty jest walka, Crime Life oprze się głównie na przemocy z wykorzystaniem broni, kiji bejsbolowych, a w ostateczności gołych pięści. Hothouse Creations określa swoją grę jako free-roaming beat-em up, czyli chodzone mordobicie oparte na zasadach swobodnej tułaczki. Podobnie jak w GTA, czarnoskóry awanturnik nie musi trzymać się jednej linii scenariusza, a zamiast tego może dowolnie szwendać się ulicami miasta, zaczepiając przy tym kogo popadnie. System walki poza tym, że obfituje w kilka odmian combosów, pozwala na odpalanie naprawdę brutalnych specjałów. Wszystko, co należy zrobić, aby zasłużyć na taki specjał, to napełnić odpowiedni miernik. Dla szczególnie brutalnych graczy nie będzie to problemem, gdyż wskaźnik rośnie wraz z ilością pobitych osób.

Cóż, w Crime Life wcielamy się w rolę gangstera, zimnoskórego skurczybyka, którego życie składa się wyłącznie z przestępstw. W grze niejednokrotnie popełnicie takie zbrodnie, jak zamach, napad z bronią, rabunek, wandalizm, kradzież i osławione na całą Kalifornię fan-ejt-sewen, czyli morderstwo. Nie wiemy jeszcze, czy gra będzie w jakiś sposób nagradzała tego typu zagrania, ale odpowiedzi przyjdą na pewno wraz z E3. Walka sama w sobie nie powinna nastręczać większych problemów, małym utrudnieniem może być natomiast kamera obserwująca pole bitwy z góry.

Nie wiemy również nic na temat wielkości Grand Central City, ale jednocześnie nie spodziewajmy się cudów, gdyż w Crime Life nie ma możliwości kradzieży samochodu i swobodnej jazdy. Mimo, iż przez ulice miasta przewala się masa wehikułów, młodzik nie potrafi wyjąć z nich żadnego kierowcy. Przemieszczać się po Grand Central City można jedynie pieszo, bądź przy pomocy metra, które odstawi zbuntowanego osiłka na odpowiednią stację. Przypuszczalnie więc nie będzie to teren wielkości San Andreas.

Grand Central City podzielone zostanie na dziewięć stref, a każda z nich należeć będzie do konkurencyjnego gangu. Przebijając się przez kolejne placówki dostrzeżecie, że graficy przygotowali zarówno slumsy, jak i ekskluzywne, ociekające kasą dzielnice.

Za udźwiękowienie odpowiada ekipa D12 – hip-hopowe chłopaki z Detroit, współpracujący z Eminemem. Ciekawostką niech będzie fakt, że D12 posłużyli twórcom gry jako inspiracja do stworzenia jednego z najbardziej agresywnych gangów – HeadHunterz. Gier o czarnoskórych gangolach przybywa z dnia na dzień, a Crime Life zapowiada się ciekawie, choć nie spodziewamy się po nim jakiś rewolucyjnych rozwiązań i genialnych patentów. ■ ■

NEWSFLASH

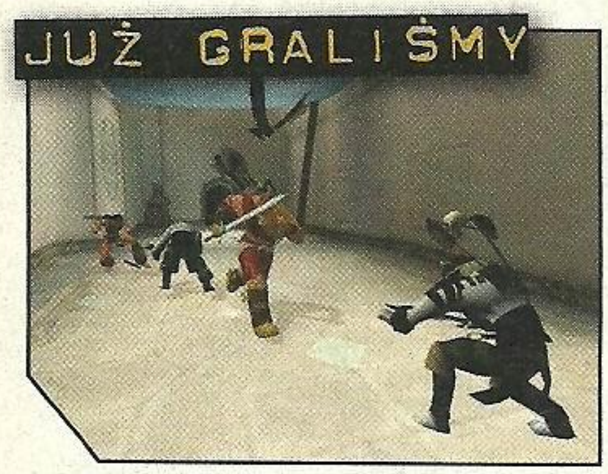
➲ ASH VS MAD PROFESSOR
THQ zapowiedziało rychły powrót jednorękiego bandyty – Asha, który tak wiele razy pokonał już zło, choćby w obu częściach *Evil Dead* i *Armii Ciemności*. Evil Dead Regeneration ukaże się na PS2 i Xboksie już latem, choć dokładny termin premiery nie został jeszcze ustalony. Grę opracowuje wewnętrzne studio THQ Cranky Pants, a scenariusz opowiada o szalonym profesorze badającym moc Necronomicon. Bruce Campbell oczywiście podłoży głos pod Asha.

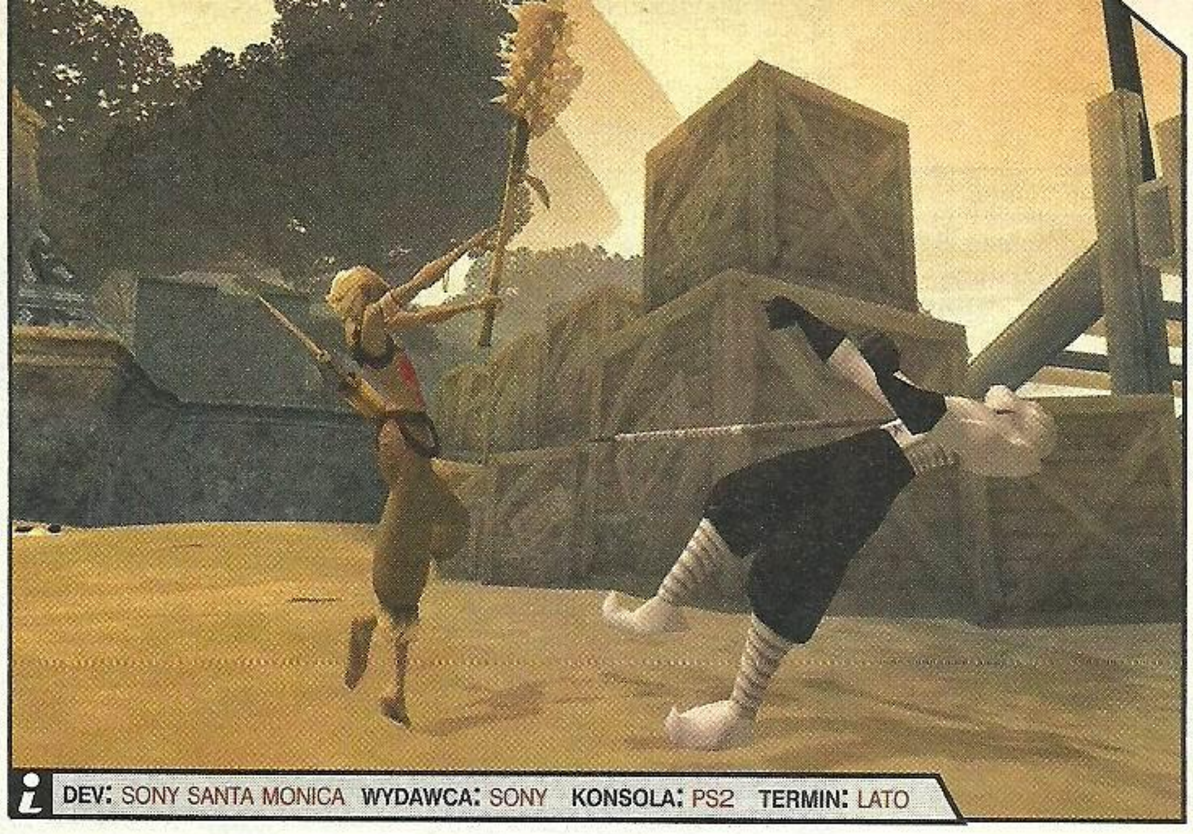
➲ DO YOU SMELL... UUUGH.
Kinowa adaptacja Dooma z The Rockiem w roli Sarge'a pojawi się na ekranie amerykańskich kin dopiero 21 października – kilka miesięcy później, niż było to w planach. Na osłodę pierwsze zdjęcie z planu.

➲ CZAPKA NA PROCESOR PSP?
Wieści z Game Developer's Conference nie przestają zadziwiać. Jedna z nich mówi o wystąpieniu przedstawiciela Sony USA, który stwierdził, iż w PSP tkwi więcej mocy, niż jest to możliwe do osiągnięcia w tej chwili. W konsoli Sony siedzi procesor z zegarem o częstotliwości 333 MHz, ale moc procesora została sprzętowo obniżona na 222 MHz z powodu wysokiego zużycia baterii przy tej pierwszej opcji. Być może gdy pojawią się mocniejsze baterie, Sony wypuści upgrade oprogramowania, które pozwoli na zdjęcie czapy z PSPka – na razie to jedynie czyste spekulacje i plotki.

➲ POTTER POWRÓCI
Electronic Arts powierdziło, że szykuje kolejną odsłonę nowej gry o ulubionym młodocianym czarodzieju milionów ludzi, którzy kupili książki pani Rowling. Harry Potter and the Goblet of Fire pojawi się w okolicach premiery filmu, czyli w listopadzie 2005 na wszelkie możliwe konsole.

JUŻ GRALIŚMY





DEV: SONY SANTA MONICA WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: LATO

RISE OF THE KASAI

> Właśnie tak wyglądałyby bajki Disneya w wersji dla dorosłych!

Tylko nie wyobrażajcie sobie nie wiadomo czego. Wszystkim napaleńcom już wyjaśniam, że nie mam tutaj na myśli niezwykle śmiałych scen erotycznych, a jedynie odrobinę zdrowej i miłej dla oka hardcore'owej przemocy. Zawiedzeni? A to już nie moja wina, hehe. Tak czy inaczej, gracze, którzy swego czasu zapoznali się z dosyć oryginalną produkcją Sony pod tytułem The Mark of Kri, chyba wiedzą już, czego można spodziewać się po Rise of the Kasai – drugiej części wspomnianej powyżej gry… Niedocenionej gry, należy chyba dodać. Bo chociaż przygody potężnego Rau wybiegały daleko poza ramy utartych schematów rządzących przygodówkami akcji, to jednak gra nie odniosła jakiegoś oszałamiającego sukcesu i szybko wszelki ślad po niej został zatarty przez lepiej promowane – choć niekoniecznie lepsze megahity.

Nic więc dziwnego, że Rise of the Kasai ma ambicje osiągnąć znacznie więcej niż poprzedniczka. Czy jednak tylko na ambicjach się nie skończy? No cóż, tego jeszcze nie wiadomo, ale już po pierwszych testach możemy stwierdzić, że autorzy The Mark of Kri postarali się dostarczyć nam jeszcze więcej zabawy niż za pierwszym razem. Za największą nowość należy uznać wprowadzenie kilku nowych postaci, które razem z Rau będą musiały stawić czoła złowieszczej sekcie Kasai, pragnącej wykorzystać moc Kri do swych nikczemnych celów. I tak przyjdzie nam wskoczyć w buty, a raczej mokasyny potężnego Baumusu, zwinnego Griza oraz uroczej Tati – czyli młodszej siostry Rau znanej z pierwszej części gry.

Do każdego z etapów bohaterowie podchodzą parami, a do gracza należy decyzja o tym, którą z postaci chciałby pokierować. I tak na przykład, jeśli z dwójki Rau – Tati wybierzecie bezlitosnego Rau, to podczas gdy Wasz miecz będzie rozczłonkowywał kolejne korpusy, dziewczyna zajmie się swoimi sprawami wybierając zazwyczaj inną trasę niż Wy. W trakcie zabawy zawsze można przełączyć widok na swojego towarzysza, aby sprawdzić jak daje sobie radę z hordami wrogów, lecz brak jest możliwości przejęcia nad nim/nią kontroli. W sumie nie jest to nawet konieczne, gdyż nasi kompani zazwyczaj radzą sobie z przeciwnikami bez większych problemów. Będąc już przy naszych towarzyszach, nie sposób zapomnieć o wiernym kompanie Rau z The Mark of Kri, czyli kruku Kuzo. Ten czarnopióry ptak także tym razem służy nam pomocą jako świetny zwiadowca, potrafiący nawet z bardzo dużej odległości dostrzec niebezpieczeństwo.

Wspomniane niebezpieczeństwo w tej grze to przeważnie bardziej lub mniej liczne grupki sługusów Kasai wałęsające się po okolicy. Oprócz bezpośrednich starć, o których możecie poczytać w ramce, nasi bohaterowie mogą też zabawić się w nieco brutalniejszą wersję Snake'a. Taka zabawa w skradanie i dokonywanie skrytobójczych mordów daje mnóstwo radości tym bardziej, że wszystkie takie akcje okraszone są pokaźną dawką krwistej brutalności. I to brutalności „sensu stricte". Żadnej umowności i żadnej cenzury – po prostu ostra rzeźnia w pięknie animowanym wydaniu.

Całość robi bardzo dobre i, co ważniejsze, oryginalne wrażenie, jako że grafika Rise of Kasai ma znacznie więcej wspólnego z bajkami Walta Disneya, niż z względnie realistycznymi obrazami z Metal Gear Solid. Patrząc na ślicznie animowane ruchy Baumusu aż trudno uwierzyć, że ten wojownik już za chwilkę jednego wroga przyszpili mieczem do ściany, a drugiego bezceremonialnie ukróci o głowę i lewą stopę. Bardziej spodziewałbym się tutaj kilku nieszkodliwych ciosów, po których przeciwnik upadłby co najwyżej na ziemię i po chwili zniknął w obłoku różnokolorowego dymu. Ale nie! Zamiast tego nasi bohaterowie tną, rozbijają, miażdżą i szatkują wrogów z niezwykłą gracją, a okaleczone zwłoki zamiast znikać, zostają sobie na placu boju zdobiąc okolicę szkarłatnymi kałużami krwi. Bardzo podobnie wyglądało to w The Mark of Kri, jednak tutaj brutalność jest jeszcze bardziej dosadna, a jej przedstawienie momentami ociera się o prawdziwą sztukę.

Animacja to jednak nie wszystko, jeśli chodzi o wygląd gry i musimy też zwrócić uwagę na pewne znacznie ciemniejsze strony oprawy nowej produkcji Sony. Stylistyka i animacja – pierwsza klasa! Jakość tekstur, liczba szczegółów, scenerie – niestety, co najwyżej druga liga. Patrząc na takie dzieła jak DMC3, God of War, czy też Shadow of Rome chciałoby się stanowczo więcej od kolejnej odsłony przygód Rau. Pomijając już to, że oprawa w trakcie samej rozgrywki jest raczej przeciętna, to na domiar złego naszpikowana drobnymi problemami z kamerą, łamiącymi się teksturami i innymi tego rodzaju niedoróbkami. Dobrze, że chociaż do strony dźwiękowej nie można mieć praktycznie żadnych zastrzeżeń, gdyż wszystkie odgłosy począwszy od muzyki i szczeku oręża, a na krzykach konających kończąc, stoją na wysokim poziomie.

Summa summarum, Rise of the Kasai bardzo sprawnie rozwija wątki przedstawione w The Mark of Kri, chociaż nie można tu mówić o żadnej rewolucji, czy też zupełnie świeżym podejściu do tematu. Nie obeszło się również bez kilku potknięć, o co także możemy mieć pewne pretensje. Do europejskiej premiery zostało jednak jeszcze trochę czasu i miejmy nadzieję, że autorzy wykorzystają go należycie. W przeciwnym razie może też być tak, że Rise of the Kasai podzieli los swojej poprzedniczki, a tego jej absolutnie nie życzę.

Qoora ■ ■

COMBO SKILLZ

Pamiętacie innowacyjny system walki z The Mark of Kri? Dokładnie ten sam system znalazł się w The Rise of the Kasai i po raz wtóry przyjdzie nam odpowiednim przyciskom przyporządkowywać określonych wrogów. Przykład? Już się robi! Załóżmy, że atakuje Cię trzech kolesi z różnych stron. Używając prawej gałki analogowej oznaczasz danego przeciwnika i przydzielasz mu „iks". To samo czynisz z pozostałym, tyle, że przypisujesz im kolejne przyciski z oznaczeniami geometrycznymi – np. „kwadrat" lub „kółko". Dzięki temu możesz walczyć z wszystkimi wrogami jednocześnie nawet, jeśli jesteś do któregoś z nich odwrócony plecami. System doprawdy całkiem sprawny, szkoda tylko, że w stosunku do pierwszej części gry nie uległ praktycznie żadnym zmianom. Niby są nowe combosy i jeszcze bardziej brutalne wykończenia, ale to chyba jednak za mało.

NEWSGLASY

NARUTO? KE?
130 odcinków anime, 256 rozdziałów mangi, dwie gry na PS2 i trzy rewelacyjne mordobicia na GCN – popularność serii Naruto jest przytłaczająca. W połowie kwietnia Bandai ogłosiło, że po cichu pracuje nad kolejną grą opartą na kultowym świecie, tym razem przeznaczoną wyłącznie na PS2. Pełny tytuł gry to Naruto: Uzumaki Ninden i w przeciwieństwie do poprzednich odsłon, będzie to tytuł zorientowany na akcję i eksplorację. Co ciekawe, za produkcję gry wziął się zespół Cavia, a więc ekipa, która popełniła dotąd tak znane tytuły, jak Drakengard i Beat Down. Hej fani, nowy Naruto ukaże się w Japonii już w sierpniu 2005.

WAKKO, YAKKO I DOT
Słynne trio Animaniaków mieszkających w olbrzymim znaku Warner Bros już niebawem doczeka się kolejnej gry. Animaniacs: The Great Edgar Hunt przypłynie do Europy w lipcu i zawita na wszystkich stacjonarnych konsolach. Zadaniem Animaniaków będzie znalezienie pogubionych statuetek Edgara i powstrzymanie mysiego duetu, w skład którego wchodzą Pinky i Brain. Zapowiada się kolejny sympatyczny platformerek dla najmłodszych.

NOWY DRAGON BALL. ZNOWU.
Ciężko uwierzyć, że wraz z kolejną grą opartą na świecie Dragon Ball, Bandai zaszokuje nas jakością. Po udanym Budokai 3 i totalnie popsutym Sagas, Dragon Ball Z: Sparking! ponownie skupi się na eksploracji świata, z tą różnicą, że developer wpompuje w nią jeszcze więcej akcji. Sparking! to blisko czterdzieści grywalnych postaci i (miejmy nadzieję) nowy, rozbudowany system walki wręcz. Japonia dostanie nowego Dragon Balla jeszcze w tym roku i OBY był lepszy, niż beznadziejnie koszmarny Sagas.

VIEWTIFUL PSP I DS
Fanatycy Joego powinni w tym roku zainwestować w przenośne konsolki, bo między innymi na nich (a także na GameCube) pojawią się nowe części Viewtiful Joe. Na PSP i GCN będzie to VFX Battle. Nie będzie to jednak kolejna pełnoprawna część przygód Jurka, a coś w stylu Super Smash Bros – radosna nawalanka postaciami znanymi z gry i serialu anime. Z kolei na DSa zawita Viewtiful Joe Scratch, który, jak słusznie zgadujecie, będzie miał sporo wspólnego z wykorzystywaniem stylusa.

SPY HUNTER NA SREBRNYM EKRANIE!
Znacie Johna Woo? To ten reżyser z Hong Kongu, który wymyślił patent ze zwolnionymi ujęciami i strzelaniem z dwóch broni jednocześnie. Być może o nim słyszeliście. Tym razem John sprawuje pieczę nad filmem *Spy Hunter*, a więc kolejnym obrazem przeniesionym ze świata gier na duży ekran. Agenta Aleca Sectsa zagra nasz ulubiony Dwayne „The Rock" Johnson, który po odejściu z wojska raz jeszcze zostanie zatrudniony przez rządową agencję w ściśle określonych celach (rozwalić jakiś kartel). Do dyspozycji bohater otrzyma G-6155 Interceptor – pojazd zmieniający się w miarę potrzeby z samochodu w motorówkę. Woo obiecuje, że film trafi do kin latem 2006.

SEQUEL KATAMARI DAMACY
W czerwcu do USA trafi sequel Katamari Damacy – jednej z najciekawszych gier zręcznościow-logicznych ostatniego roku. Szykowana na PS2 gra oprócz nowych plansz będzie zawierać także multiplayer dla dwóch graczy. Katamari Damacy zapowiedziano także na Nintendo DS. Szkoda tylko, że nie zapowiada się na to, by którakolwiek z tych gier trafiła do Europy – nie doczekaliśmy się jeszcze choćby pierwszej części. Ech, Namco...

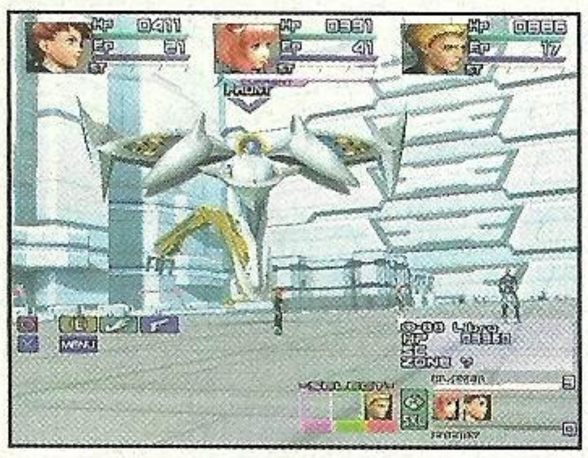
XENOSAGA EPISODE II
JENSEITS VON GUT UND BOSE

DEV: MONOLITH WYDAWCA: NAMCO KONSOLA: PS2 TERMIN: PAL - NIEZNANY

> Tylko dla wybrańców?

Jeśli nie należycie do grona fanów pierwszego epizodu Xenosagi, będzie Wam ciężko odnaleźć się w rzeczywistości kontynuacji, a to dlatego, że autorzy kolejny raz stawiają na pokręconą fabułę i skomplikowane zależności między postaciami. Zatem, jeżeli nie wzrusza Was pojawienie się brata Shion, a wieść o nowych ciekawych informacjach na temat MOMO nie wprowadza Was w stan niezdrowego podniecenia, powinniście przed zagraniem w Jenseits von Gut und Bose sprawdzić w akcji Der Wille zur Macht. Nie wiecie, co to? No, właśnie. Część pierwsza oczywiście.

Goście z Monolith postanowili nie zbaczać zbytnio z obranej ścieżki i epizod drugi będzie rozwinięciem większości pomysłów z jedynki, przy czym przejście gry zabierze około trzydziestu godzin bez specjalnego szperania. Bo dla chętnych oczywiście przewidziano bonusy w postaci dodatkowych, megatrudnych bossów, ukrytych broni i przedmiotów, czy dodatkowych questów. Wciąż główny nacisk położony jest na przedstawienie fabuły – spędziłem z amerykańską wersją gry



kilka godzin – muszę powiedzieć, że scenek przerywnikowych jest po prostu masa i trzeba się dobrze skupić, by się w nich połapać. Warto też znać angielski odrobinę lepiej niż dobrze.

Z tego, co dane było mi zobaczyć, największe zmiany dotknęły systemu rozwoju postaci oraz sposobu rozgrywania pojedynków. Teraz każdy z bohaterów ma dokładnie tę samą drabinkę umiejętności i „magii". Z jednej strony wydaje się to dziwnym rozwiązaniem, bo nie ma postaci z konkretnymi predyspozycjami – czy to czarnego maga, czy specjalisty od leczenia i ochrony przed atakami wroga, ale można to też uznać za dobry pomysł, bo można stworzyć dokładnie taką drużynę o jakiej się marzy.

Jeśli chodzi o walkę, zaczyna się ona w momencie, gdy biegając po kolejnych miejscówkach wpadnie się na przeciwnika – jak ktoś nie chce się pojedynkować, to może starać się wroga ominąć, bądź też mu uciec. Autorzy wprowadzili podział na tak zwane strefy – są ataki niskie, normalne i wysokie. Każdy z przeciwników ma jedną strefę słabszą i gdy naruszy się pancerz w tym właśnie miejscu, można mu zadać dodatkowy cios wgniatający w glebę, albo wysyłający w powietrze. W każdej turze można starać się zrobić różne dodatkowe czynności, jak odpalenie boosta dla jednej z postaci, czy wyprowadzenie mocniejszych ataków (criticale). Da się też zrezygnować z ruchu, gromadząc energię, by później uderzyć z większą mocą. Widowiskowe i efektywne są ataki drużynowe – każda para postaci może wykonać taką akcję tylko raz podczas walki, ale warto z tego korzystać, bo przeciwnicy wyjątkowo po nich cierpią.

Graficznie drugi epizod Xenosagi prezentuje się dobrze, postacie mają bardziej ludzki design (zrezygnowano z wielkich, mangowych oczu), ale to w jaki sposób podłożone zostały głosy psuje zabawę niemiłosiernie. To już bohaterowie Residenta są bardziej... ludzcy. Trochę też może odrzucić powolne tempo rozgrywki, ale to nie God of War, a japoński erpeg i trzeba się przyzwyczaić. Zapowiada się trzydzieści ciekawych godzin, oczywiście dla fanów poprzedniej części. Czy gra ukaże się w Europie? Raczej wątpię.

Mielu ■ ■

SHADOW THE HEDGEHOG

> Mroczny jeż z gnatem w łapie...

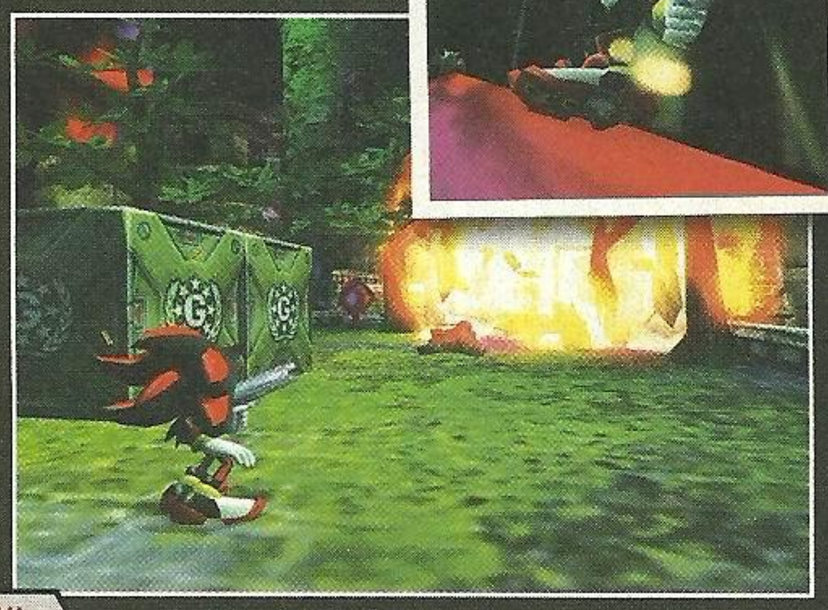
Nawet pomimo faktu, że bohaterem Shadow the Hedgehog będzie zły brat bliźniak Sonica, który pozbywa się problemów za pomocą spluwy, najnowsza gra Segi nie powinna raczej być odpowiedzią na ogromną popularność, jaką cieszy się Ratchet and Clank. Wiele elementów rozgrywki zostanie oczywiście mocno zmienionych, jednak Shadow the Hedgehog to w dalszym ciągu spadkobierca serii Sonic Adventure. Która, tak na marginesie, swoją popularnością Ratcheta wręcz miażdży.

Pierwszą zasadniczą zmianą będzie oczywiście wprowadzenie do gry broni. W trakcie całej przygody Shadow dorobi się blisko 30 pukawek, w tym laserowych mieczy, karabinów maszynowych i kosmicznych fuzji rzygających plazmą. Problem w tym, że nie każda broń będzie skuteczna na wszystkie odmiany przeciwników, dlatego mrocznego anty-bohatera czeka zapewne solidna żonglerka ekwipunkiem. Nawet, jeśli Shadow pozostanie bez broni, zawsze może tłuc wrogów przy pomocy pięści i skakać im po głowach, jak za starych 16-bitowych czasów. Oprócz tego, mroczny jeżyk potrafi podnosić niektóre przedmioty, które posłużą mu zarówno do ataku jak i obrony. W ogóle warto brać do łapy wszystko, co nie jest przymocowane na stałe do ziemi, bo za niektórymi obiektami ukryte będą nowe bronie i dopałki.

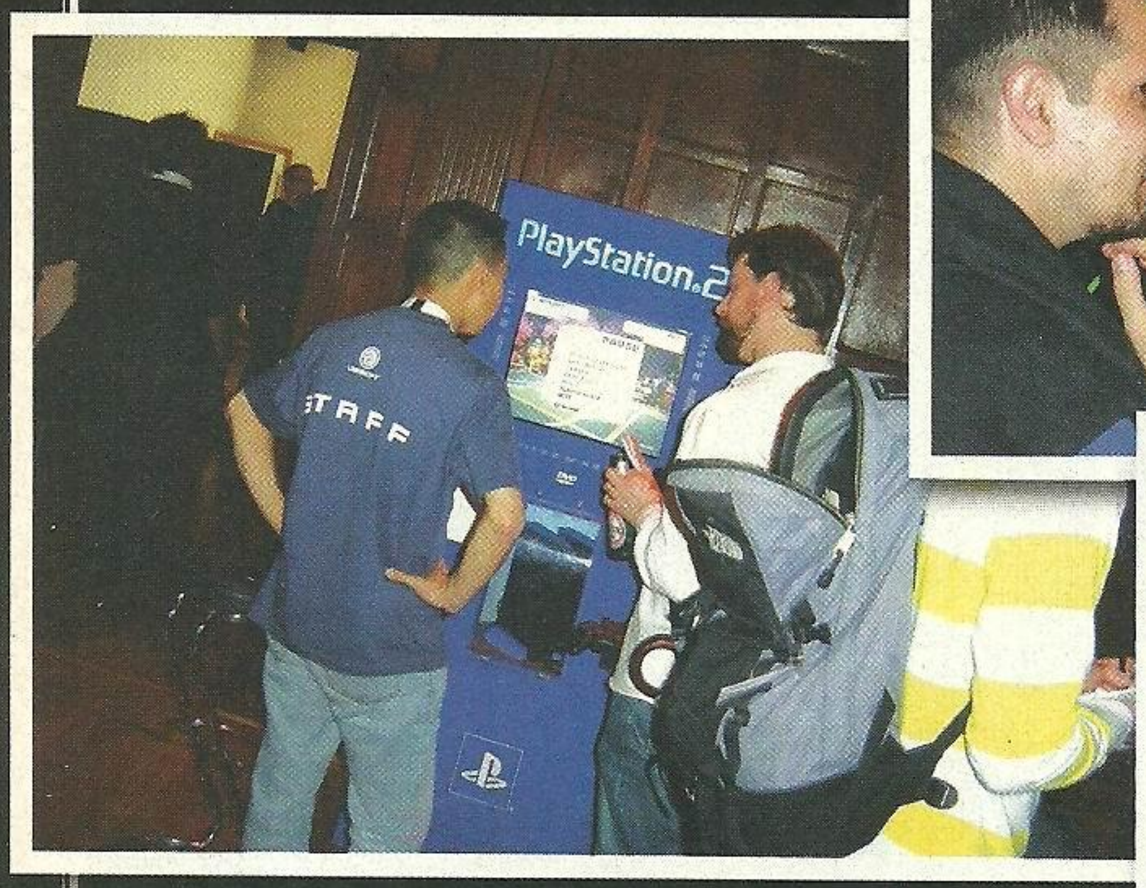
Ciekawa rzecz wiąże się z przeciwnikami. W Shadow the Hedgehog pojawią się dwa wielkie obozy oponentów i w zależności od tego, którą frakcję będziecie częściej tłukli, przeciwna okaże Wam szacunek i wsparcie. Wasze zachowanie nie zmieni, co prawda scenariusza gry (ten pozostanie liniowy), ale w zależności od podjętych decyzji Shadow nauczy się zupełnie innych ataków i specjałów. Fajny patent – w zależności od sposobu rozgrywki dobrane zostaną Wam inne umiejętności. Najważniejsze jednak, że Shadow the Hedgehog nadal będzie szaloną, ponaddźwiękową platformówką, w której na pierwszy plan wysuwa się szybkość.

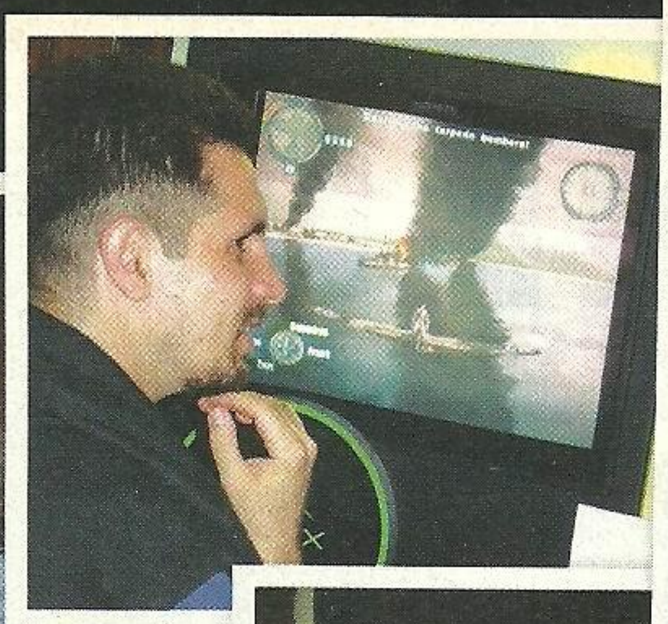
Wszystkie plansze zaopatrzone zostaną w olbrzymią ilość krętych tuneli, korkociągów, wysokich wzniesień. Poza szybkimi przejazdami, trzeba będzie również skakać po platformach, wybijać przeciwników i szukać złotych pierścieni, z których gra rozliczy Was pod koniec poziomu.

Sega obiecuje, że pełna wersja gry pozwoli czarnemu jeżowi na kontrolowanie wehikułów, dowodzenie armią małych Chao i używanie ich do specjalnych ataków. Blisko pięćdziesiąt misji, dwa obozy nieprzyjaciół i możliwość sprzymierzenia się z dr. Robotnikiem zapowiada się bardzo ciekawie – szkoda, że ukaże się dopiero w ostatnim kwartale tego roku. ■ ■



DEV: SEGA WYDAWCA: SEGA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: ZIMA





CO SMAŻY UBISOFT?

Ubisoft niespecjalnie miało ochotę czekać na tegoroczne E3. W połowie kwietnia zaprosiło więc dziennikarzy z całego świata, aby naocznie sprawdzili większe i mniejsze tytuły, jakie od dłuższego czasu smaży na zapleczu. Imprezę dumnie nazwano Pre-E3 2005, choć mała sala i raptem dziesięć stanowisk z grami niespecjalnie na takie miano zasługuje. Ważne jest jednak to, co zobaczyliśmy tuż po wsypaniu się do środka. Francuzom obca jest słynna fraza o stracie czasu.

> 187 Ride or Die

PS2, Xbox – lato 2005

Prezentacja 187 Ride or Die odbyła się w wielkiej, pędzącej donikąd limuzynie, wewnątrz której producent Ali Kojori wczuwał się w kolejne etapy tworzenia gry. „Od zawsze marzył mi się wyścig łączący w sobie ogromny ładunek akcji rodem z Hollywood." – zaczął. Ali Kojori ma ogromne doświadczenie na polu gier, a swoim nazwiskiem podpisał takie serie, jak Def Jam Vandetta, NBA Street, Fight Night i Need for Speed, ale teraz pracuje dla Ubisoftu. „Mam dość wyścigów, w których moim zadaniem jest wyłącznie odblokowanie nowych fur i tras. Chcę mieć świadomość, że uczestniczę w czymś wielkim. Jestem hardkorowym graczem. Wymagam jakości, dynamiki. Chcę walki i motywacji. Nie chcę wyścigów samych w sobie! Jestem tym znudzony!" – krzyczał (naprawdę!).

Po dobry scenariusz, Ali zgłosił się do czarnoskórego reżysera – Mattiego Richa (*Straight Out of Brooklyn*, *The Inkwell*), który opracował historię i wymyślił jej bohaterów.

Pierwsze skrzypce w 187 Ride or Die zagra młody murzyn imieniem Buck. Tak się nieszczęśliwie składa, że jego szef, Dupree, toczy krwawą wojnę z konkurencyjnym gangiem, na czele którego stoi Cortez. Buck pragnie udowodnić swoją lojalność w stosunku do Dupree, dlatego łyka każde zadanie. Misji będzie łącznie niemal sześćdziesiąt i wszystkie rozegrają się wewnątrz pędzących samochodów uzbrojonych w ciężkie karabiny. 187 Ride or Die nie jest zwykłym wyścigiem, jakich na rynku tysiące. Nie dość, że wygląda naprawdę ładnie, to pozwala wyżyć się na oponentach przy pomocy bogatego arsenału broni. „Daj ludziom motywację, spraw, aby byli ciekawi, co stanie się za chwilę." – mówi Ali i słowa te przekładają się na grę. Przed każdą misją Dupree omówi Wam pokrótce, czego oczekuje i nie zawsze będzie to wygranie wyścigu. Czasem trzeba kogoś sprzątnąć, czasem pozbyć się podróżującej z nim obstawy, kiedy indziej nie dać się zepchnąć poniżej pewnego miejsca w stawce, a jeszcze innym razem – ukończyć wyścig jako jedyny ocalały kierowca. Pomimo ogromnej ilości misji, gra nie będzie do bólu liniowa. Jeśli wykonacie kilka zadań, pojawi się paleta kolejnych celów do wykonania.

Zastanawiacie się pewnie, jak można jednocześnie kontrolować samochód i strzelać. W tej grze lewa gałka odpowiada za sterowanie wozem, podczas gdy prawa służy do namierzania pozostałych wozów i wysyłania ich do piekła za naciśnięciem spustu. Ale 187 Ride or Die to także wyścig, ogromne prędkości, masa skrótów, wchodzenie w zakręty z poślizgiem i podnoszenie z tras dopałek różnej maści. Wszystko to okraszone klimatem zachodniego wybrzeża USA, a więc gangi, gangsta rap i mocne przekleństwa.

W Ride or Die będzie można grać samemu, z drugim graczem, w kooperacji i przez sieć. Kooperacja zapowiada się ciekawie – jeden z graczy bierze na siebie sterowanie wehikułem, podczas gdy drugi operuje bronią. Jest trudniej, niż w single playerze, ale też znacznie bardziej emocjonująco. Natomiast w single player wprowadzono tzw. Mistake System, dzięki któremu przeciwnicy również popełniają błędy. Oni także źle wchodzą w zakręty, mylą skróty i walą swoimi furami w ściany. Ponadto potrafią być szalenie agresywni, więc należy na nich uważać.

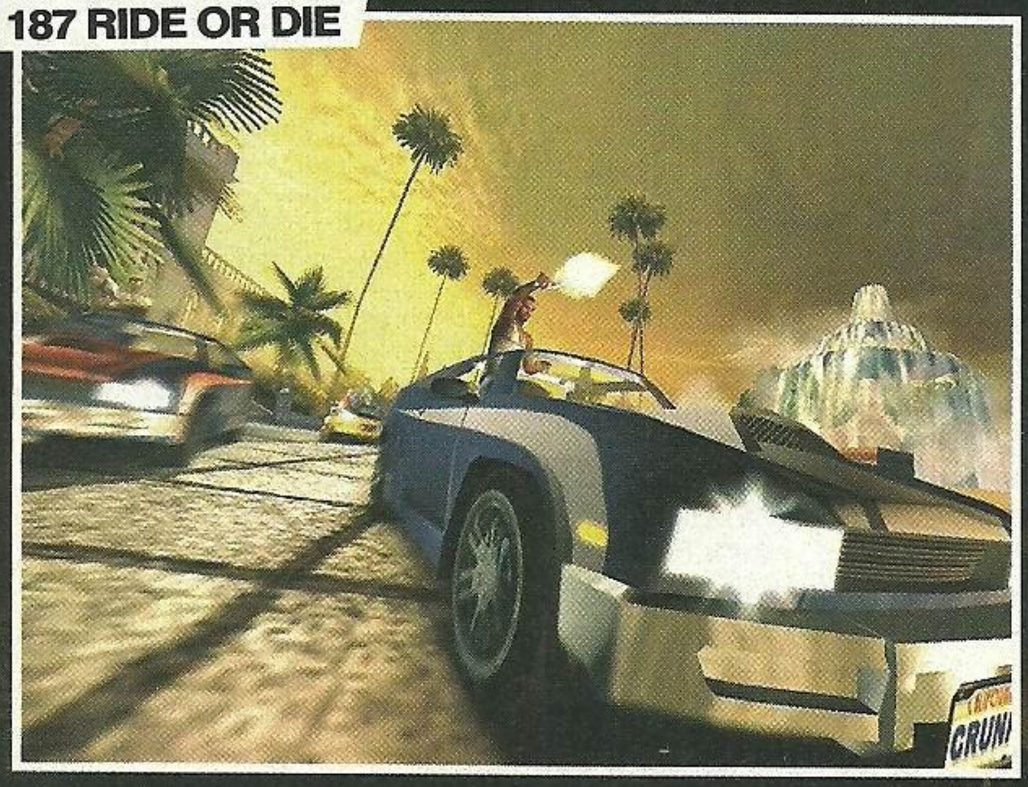
> Prince of Persia 3: Kindred Blades

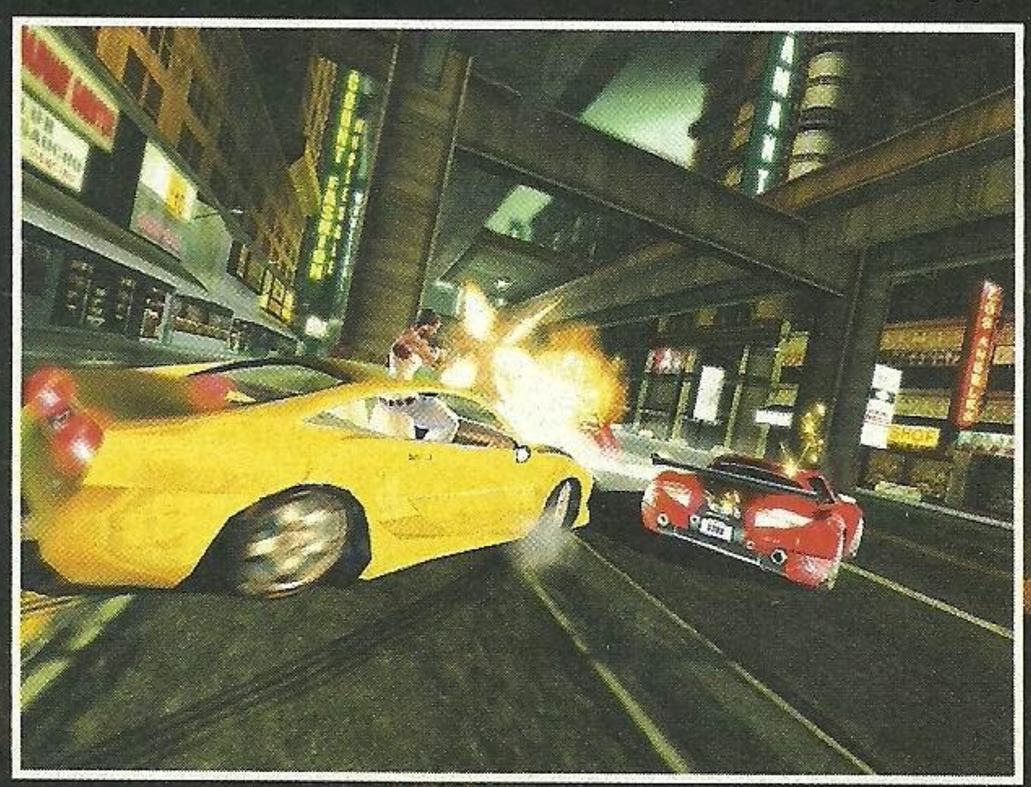
PS2, GCN, Xbox – listopad 2005

Tak. Trzecia część gry jest w drodze i podczas imprezy to właśnie ona wzbudzała największe zainteresowanie. Na pierwszy rzut oka Książę zrobił się jeszcze bardziej mroczny i brutalny, niż poprzednio. Podczas krótkiej, zapętlonej demonstracji ujrzeliśmy młodego chłopaka, który wiruje z zakrzywionymi ostrzami między przeciwnikami, zatapia je głęboko w ich korpusach i w zwolnionym tempie patroszy niczym prosiaki. Producent zapewnia, że to tylko złudzenie – w rzeczywistości tytuł leży między lekką w odbiorze jedynką a mroczną i krwistą dwójką. „To nieprawda, że brutalny klimat i ciemny bohater sprzedają więcej gier. Absolutnie nie kierujemy się tą zasadą kreując wizerunek księcia. Zmiana klimatu była nieunikniona, aby fabuła ułożyła się w jeden ciąg." – dodaje developer. Tak, oczywiście.

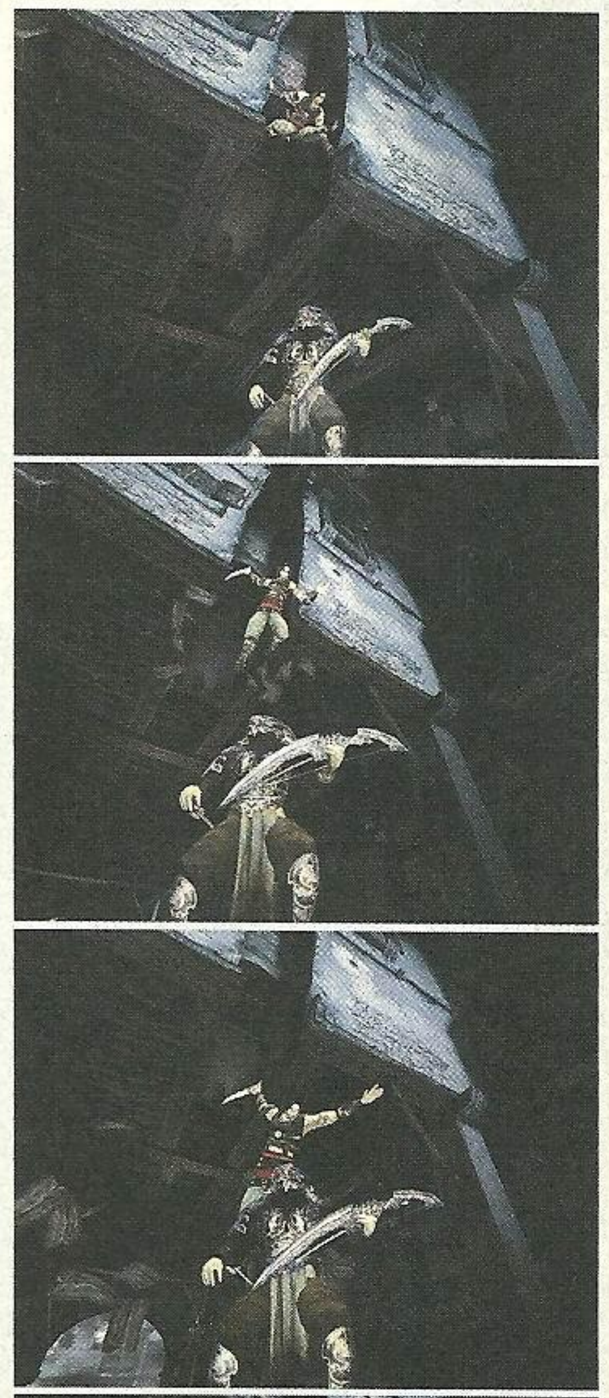
W ostatniej części trylogii Książę wraca z Wyspy

187 RIDE OR DIE





POP3: KINDRED BLADES



GWOŹDZIEM PREZENTACJI BYŁ MOMENT, W KTÓRYM KSIĄŻĘ WBIEGŁ W OGIEŃ I ZAMIAST ZGINĄĆ – ZMIENIŁ SIĘ W NYFRIDA, MROCZNEGO, SIWOWŁOSEGO DEMONA, KTÓREGO STYL WALKI WYDAJE SIĘ JESZCZE BARDZIEJ BRUTALNY I FINEZYJNY, NIŻ U MŁODZIKA, JAKIM PRZED CHWILĄ PRZECIEŻ BYŁ.

Czasu do rodzinnego Babilonu, aby na stałe osiedlić się tu z Kaileeną. Problem w tym, że królestwo obróciło się przeciw niemu, w wyniku czego chłopak ląduje w więzieniu. Kaileena nie ma wyjścia. Poświęca się, aby uwolnić Piaski Czasu i ratować ukochanego. Dzielny młodzian wydostaje się na wolność, ale ze statusem zbiega, którego ścigają setki ludzi ciężko będzie przetrwać. Dodatkowo odkrywa, że drzemie w nim Ciemny Książę, którego obudzenie było tylko kwestią zakłóconego w przeszłości czasu.

Gwoździem prezentacji był moment, w którym Prince wbiegł w ogień i zamiast zginąć – zmienił się w Nyfrida, mrocznego, siwowłosego demona, którego styl walki wydaje się jeszcze bardziej brutalny i finezyjny, niż u młodzika, jakim przed chwilą przecież był. Siwy Prince walczy za pomocą miecza i łańcucha. Łańcuch świetnie sprawdza się w walce na odległość – przyciąga ofiary, sieka je na dłuższy dystans i przecina na pół niczym plastry mięsa. Książe potrafi też spuszczać się za jego pomocą z dachów, aby bezszelestnie opaść za plecami wroga lub podciągnąć go do góry niczym wisielca. Tak, Kratos z God of War bardzo się twórcom podobał, ale podobno nie był on inspiracją dla Nyfrida.

Mroczne alter ego bohatera również nie wzięło się znikąd. W końcu Książę zakłócił kiedyś kontinuum czasu i to przekleństwo ciągnie się za nim od czasów Sands of Time. Nyfrid to naturalne następstwo tego paradoksu i nie pojawiłby się, gdyby Prince nie schrzanił sprawy z Piaskami Czasu. Obie postacie oddane zostaną pod kontrolę grającego, a przełączanie się pomiędzy nimi będzie dowolne. Pojawią się także zadania, które da się wykonać wyłącznie którymś z wcieleń, ale przez większość czasu to od Was będzie zależało, kim zagracie – „tylko" mrocznym, czy demonicznym bohaterem.

W trzeciej części gry, Książę potrafi więcej niż kiedykolwiek. Rewelacyjnie wyglądała akcja, w której Prince biegł po ścianie, mocno wybił się w kierunku przeciwnika, zatopił w nim nóż, okręcił się niczym koszmarny akrobata, a następnie wylądował za plecami rozpadającego się w fontannie krwi denata. Wszystko pokazane w zwolnionym tempie, tak, aby gracze-sadyści dokładnie widzieli, czego dokonali. Poza obietnicami zmian w systemie gry, PoP3 to także stare, sprawdzone zagrania. W trakcie walki Książę odbija się od przeciwników, skacze nad nimi, ląduje za ich plecami i radośnie sieka ich na kawałki. Ponadto wspina się po platformach, skacze po kładkach, kręci salta, piruety i łazi po wąskich parapetach.

Twórcy dumni są z wielu elementów gry. Przede wszystkim z tego, że serię udało się zgrabnie zamknąć w trylogię, a wszystkie rozpoczęte w Sands of Time i Warrior Within wątki znalazły ujście właśnie w Kindred Blades. Dumni, że wszystko, co charakterystyczne dla tej serii udało się bezboleśnie przenieść na zupełnie nowy grunt i to nadal ze sobą współgra. Największą nowością poza demonicznym Nyfridem jest skradanie się za plecami przeciwników i atakowanie ich z zaskoczenia. Stealth nie jest jednak tak smętny, jak w innych grach, gdzie trzeba się chować, obserwować oraz czekać i czekać na stosowny moment. W Kindred Blades wszystko odbywa się płynnie i bardzo dynamicznie. Atakujący z zaskoczenia Książę błyskawicznie przechodzi z jednej dekapitacji do drugiej.

Po raz trzeci zaszaleli również graficy. Oprawa może nie tyle jest ładniejsza, co bardziej szczegółowa. Świetna, zróżnicowana architektura, superostre tekstury i koniec z zamkniętymi przestrzeniami! Jedną z rzeczy, które najbardziej cieszą autorów, to wypuszczenie Księcia z dusznych i zamkniętych pomieszczeń na otwarte, miejskie przestrzenie. Skakanie po dachach, walki na ulicach i podziwianie krajobrazów ciągnących się po sam horyzont to dla tej serii nowość i nawet, gdy otoczenie ocieka detalami, gra trzyma stały, wysoki poziom animacji.

Uff. Nowy Prince jest brutalny, maksymalnie dopakowany, a zabija tak, że śmiało dotrzymuje kroku największym cyfrowym rzeźnikom. W listopadzie tego roku, Kindred Blades zaatakuje wszystkie konsole, a polski dystrybutor szykuje w związku z wydaniem tej gry pewną niespodziankę.

> Tom Clancy's Ghost Recon 3

PS2, Xbox, GCN – listopad 2005
Xbox 360, PS3 – na starcie maszyn

Oto prawdziwa perła Pre-E3 2005 – pierwsza gra na konsole nowej generacji! Co prawda Ghost Recon 3 pokazywany był wyłącznie w formie krótkiego, raptem kilkunastosekundowego filmu, ale... ludzie, jak to wygląda! „Wygląda tak, że chcę w to natychmiast zagrać!" – powiedział stojący nieopodal Banan. Prawda, wszyscy chcieliśmy JUŻ położyć ręce na trzecim Ghost Reconie, ale to możliwe będzie dopiero na tegorocznym E3, kiedy wraz z grywalnym tytułem pojawi się jego docelowa platforma – Xbox 360. „Ghost Recon 3 od początku powstaje z myślą o nowej generacji maszyn." – mówił zajarany producent – „Gra wykorzystuje masę nowoczesnych efektów, w tym niespotykanej jakości tekstury, dynamiczne, wielocząsteczkowe eksplozje, odbijanie światła na wielu płaszczyznach i absolutnie bezkonkurencyjną fizykę."

Patrząc na ten krótki, nieinteraktywny film ciężko było nie uwierzyć w słowa developera. Puszczana z płytki prezentacja pokazywała grupkę amerykańskich żołnierzy (Ghostów) idących jedną z ulic Meksyku w niedalekiej przyszłości. Bohater, w którego rolę się wcielimy to Scott Mitchel i to właśnie on szedł najbliżej ekranu. Animacja żołnierzy jest niesamowita – ruszają się miękko, dynamicznie i przerażająco realistycznie. Czuć, że niosą na sobie cały ten ciężki ekwipunek w postaci broni i plecaków. Wszystko wygląda jak relacja z CNN, a filmowego efektu dodaje kamera, która cały czas trzyma się pleców Mitchela, a momentami lekko zadrży, przechyli się, bądź straci ostrość.

Nagle eksplodował jeden z budynków przed chłopakami. Ale jak eksplodował! Najpierw był błysk, potem żołnierze przewrócili się uderzeni podmuchem detonacji, a na końcu dał się słyszeć głośny huk, po czym w powietrze wystrzeliła masa palących się śmieci i papierów! Mitchel stał najdalej eksplozji, dlatego nie przewrócił się, a jedynie odchylił w stronę ekranu. W tym momencie widać było na nim wszystkie te super szczegółowe i realistycznie oświetlone tekstury.

Potem nastąpił szybki przeskok w wydarzeniach i dzielna drużyna ostrzeliwała się z terrorystami w parku. Kiedy Mitchel porusza się, kamera obserwuje go w trybie tpp, natomiast, gdy celuje i strzela, obraz płynnie i szybko przełącza się w fpp. Musicie zobaczyć, jak podczas ostrzału zachowują się żołnierze wroga i kumple z oddziału! Mniejsza nawet z tym, że obie strony chowają się, przylegają miękko do ścian, prowadzą ogień zaporowy, a niektórzy w akcie desperacji sami pchają się pod lufy. Zarówno ekipa Ghost, jak i terroryści poruszają się jak bohaterowie najlepiej renderowanych filmów ze stajni Square i Capcom razem wziętych! Aż chce się na nich patrzeć, gdy biegną, gdy maszerują, strzelają i skradają do miejsca zagrożenia.

ANIMACJA ŻOŁNIERZY JEST NIESAMOWITA – RUSZAJĄ SIĘ MIĘKKO, DYNAMICZNIE I PRZERAŻAJĄCO REALISTYCZNIE. CZUĆ, ŻE NIOSĄ NA SOBIE CAŁY TEN CIĘŻKI EKWIPUNEK W POSTACI BRONI I PLECAKÓW.

Ghost Recon to jednak ciągle strzelanina z elementami zarządzania drużyną. Pomocny będzie mały ekranik w lewym górnym rogu ekranu, na którym obserwujemy pole walki z kamer naszych kompanów. Jeśli nie jesteście pewni, co czai się w parku przed Wami, wystarczy wysłać tam kumpla i obserwować wydarzenia z jego punktu widzenia. Sprytne. Zamierzeniem twórców jest przeniesienie wojny na ulice wielkiego miasta i do licha, przy takiej oprawie nie będzie najmniejszego problemu z wczuciem się w wydarzenia! Mitchel pięknie biega, przykuca, skrada się i wydaje polecenia drużynie. Jego kumple po fachu w niczym mu nie ustępują. Dosłownie film!

A teraz najlepsze. Docelowo Ghost Recon 3 ma pojawić się w sklepach już za 6 miesięcy – gdzieś na przełomie października i listopada. Wygląda więc na to, że do tego czasu, Xbox 360 będzie już na rynku!

Ghost Recon 3 ukaże się także na PS3, ale Ubi strasznie zależy na dobrej, sieciowej infrastrukturze, dzięki której gra rozwinie skrzydła, więc priorytetem jest maszyna Microsoftu. „Powiem wam w tajemnicy – szepcze developer – że dev kity nowej generacji programuje się bardzo podobnie do poprzednich. Jedyne, czego musimy uczyć się na nowo, to świeże, nieznane dotąd procedury, ale to wszystko. Jestem mile zaskoczony, ile ograniczeń w stosunku do poprzednich konsol poznikało, jednak skłamałbym mówiąc, że nie potrafimy zrobić procedury, której Xbox 360 nie pociągnie. Nadal musimy liczyć się z pewnymi ograniczeniami, ale nie tak wielkimi, jak przy obecnej generacji konsol. Za pięć lat pewnie spojrzymy na Ghost Recon 3 i powiemy – o rany, jakie to było brzydkie. Popatrzcie, co teraz potrafimy!" Cóż można dodać – ciężki szok...

> Blazing Angels: Squadrons of World War II

Xbox – jesień 2005

Miła niespodzianka prezentacji, choć ze względu na piekielnie dobrego Prince of Persia 3 i obłędnie wyglądającego Ghost Recona 3, cieszyła się znacznie mniejszym powodzeniem. Oto ślicznie wykonana strzelanka, w której główną rolę gra samolot z zadaniem wykoszenia przeciwników. Akcja gry nie dzieje się wysoko w przestworzach, a blisko ziemi, dzięki czemu przez ekran przewalają się jednocześnie tysiące obiektów. W środku wydarzeń pojawia się nasza maszyna z odgórnie wyznaczonymi celami do zdmuchnięcia. Są dziesiątki samolotów do zestrzelenia, okrętów do zatopienia, konstrukcji naziemnych do obrócenia w gruzy i setki ludzi w panice uciekających gdzie popadnie.

Blazing Angels zapowiada się dynamicznie i bardzo odstresowująco, szkoda jedynie, że prezentowana była przed optymalizacją kodu, więc animacja nierzadko spadała poniżej dziesięciu klatek na sekundę. Kapitalnie wyglądała woda – ślicznie odbijała otoczenie (wraz z kłębami czarnego dymu unoszącego się z wraków statków), łamała się, falowała i cieszyła oczy. Fantastycznie wygląda także dym i absolutnie każdy obiekt w grze.

Gra zawiera dwadzieścia misji, które rozegrają się nad Europą, Pacyfikiem i Japonią. Samotni gracze nie będą mieli dużego wyboru, gdyż w trybie kampanii można grać wyłącznie Amerykanami, uwalniającymi świat od Niemców i Japończyków. Jedynie w multiplayerze sprawdzicie w akcji japońskie i niemieckie samoloty, ale bez Live! możecie o tym zapomnieć. Wśród dostępnych maszyn nie zabrakło tak znanych samolotów, jak: P-51 Mustang, B-17 Latająca Forteca, Messerschmitt, japoński Zero i wielu, naprawdę wielu innych. W sumie będzie ich około czterdziestu.

Tytułowy Squadron, to także cztery walczące u naszego boku samoloty. Wstukując odpowiednią kombinację przycisków zmusicie chłopaków do uleczenia bohatera, bądź wyprzedania przeciwnikom mocnego specjala. Aha, zestrzeleni kompani nie giną. Zawsze wyławia ich jakiś kuter rybacki, bądź katapultują się, dlatego w nowej misji znowu będą nam towarzyszyć. Dosyć oryginalnie prezentuje się patent o nazwie „filtration progressive". Im dłużej latacie i walczycie, tym ciemniejszy i bardziej brudny staje się obraz. Najlepiej widać to w momencie, gdy po dwudziestu minutach grania zrestartujecie misję. Niebo na powrót zrobi się błękitne, a powietrze przejrzyste. A co powiecie na to, że uszkodzony samolot ciągnie za sobą ogon dymu, od którego brudzi się ekran? Nie mamy pytań. Gra dostępna będzie w trzecim kwartale tego roku. Po wakacjach.

> And 1 Streetball

PS2, Xbox – zima 2005

„Dlaczego już na początku pytacie mnie o to, co miałem powiedzieć na końcu?!" – tak zareagował developer, poproszony o wskazanie różnic między And 1 Streetball i NBA Street V3. Akcja tej gry przenosi koszykówkę na niegrzeczne amerykańskich miast, gdzie nie liczą się pieniądze, ani status społeczny, a wyłącznie wysokie umiejętności gry w kosza.

Wśród zawodników znajdzie się cała plejada legend streetballu, między innymi Skip-To-My-Lou, AO, Hot Sauce, The Professor oraz wielu innych, a gracz będzie musiał zdobyć ich szacunek i pokonać ich na boiskach porozrzucanych po całych Stanach .

Sama koszykówka zapowiada się jednak intrygująco, głównie ze względu na wielopoziomowe triki. Aby ograć prostego przeciwnika wystarczą zwykłe ewolucje pierwszego poziomu dostępne pod prawą gałką analoga. Dowolne jej wychylenie spowoduje, że nasz zawodnik oszuka oponenta jakimś wyszukanym zagraniem, podobnie jak miało to miejsce w NBA Street V3. Jeśli to za mało – zawsze można skorzystać z trików wyższego poziomu (łącząc manewry obiema gałkami), bądź najwyższego (dwie gałki i R1). Trików nigdy za dużo, dlatego w And 1 Streetball znajdzie się opcja Create Your Move, gdzie krok po kroku stworzycie własne, megawidowiskowe zagranie.

Najważniejsze podczas gry są oczywiście kosmiczne triki i potężne dunki. Zupełnie inny gameplay (między innymi mecze 1 na 1, aż do pięciu na pięciu oraz rozgrywane na całym lub tylko na połowie boiska), styl i fabuła powinny uczynić tę grę atrakcyjną nawet dla miłośników NBA Street. And 1 Streetball obsługuje sieć i pojawi się równocześnie na PS2 i Xboxie. Ale dopiero zimą.

> Far Cry Instincts

Xbox, PS2 – zima 2005

Far Cry promowany był aż na czterech stanowiskach. Specjalnie dla konsolowej edycji gry, producenci przygotowali kilka fajnych multiplayerowych trybów. Team Chaos, to typowy defmecz, z tym, że zabity gracz odradza się przy kumplu z drużyny. Jeśli kolega będzie akurat pod ciężkim ostrzałem, to kolejną dekapitację macie jak w banku. Trochę w stylu rugby będzie tryb Steal the Sample. Wiadomo, drużyna, która jest w posiadaniu próbki dostaje za to punkty. Próbka trzymana w łapie oznacza niemożność strzelania. Oczywiście można rzucać próbką i modlić się, aby złapał ją kolega. Najbardziej interesująco prezentuje się jednak tryb Predator. Jeden z graczy staje się dwudziestokrotnie potężniejszy niż reszta zawodników, natomiast współpracujące ze sobą drużyny mają za zadanie typa ubić. W trybie Predator zabici nie odradzają się, co czyni zabawę bardziej dramatyczną.

Poprzez Xbox Live! w jednej sesji zagra łącznie szesnastu graczy, dla których autorzy przygotowali pięćdziesiąt map. Jeśli tyle map to ciągle za mało – jest jeszcze tryb kreacji, gdzie własną miejscówkę opracujecie od podstaw. Natomiast tryb single player pozostanie bez zmian w stosunku do PC. Koleś trafia na wyspę i za pomocą fuzji i granatów postara się z niej wydostać. Ot, fabułka.

> America's Army: Rise of the Soldier

PS2, Xbox – luty 2005

America's Army to kolejna konwersja z PC jednak w przeciwieństwie do blaszanego oryginału – zaopatrzona w tryb single player. Grając solo dostaniecie do wyboru jednego z siedmiu żołnierzy i zajmiecie się odtąd rozwijaniem jego kariery. Biorąc udział w kolejnych misjach i wypełniając odgórnie narzucone cele, zdobędziecie punkty doświadczenia, dzięki którym żołnierz poprawi swoją rangę i umiejętności.

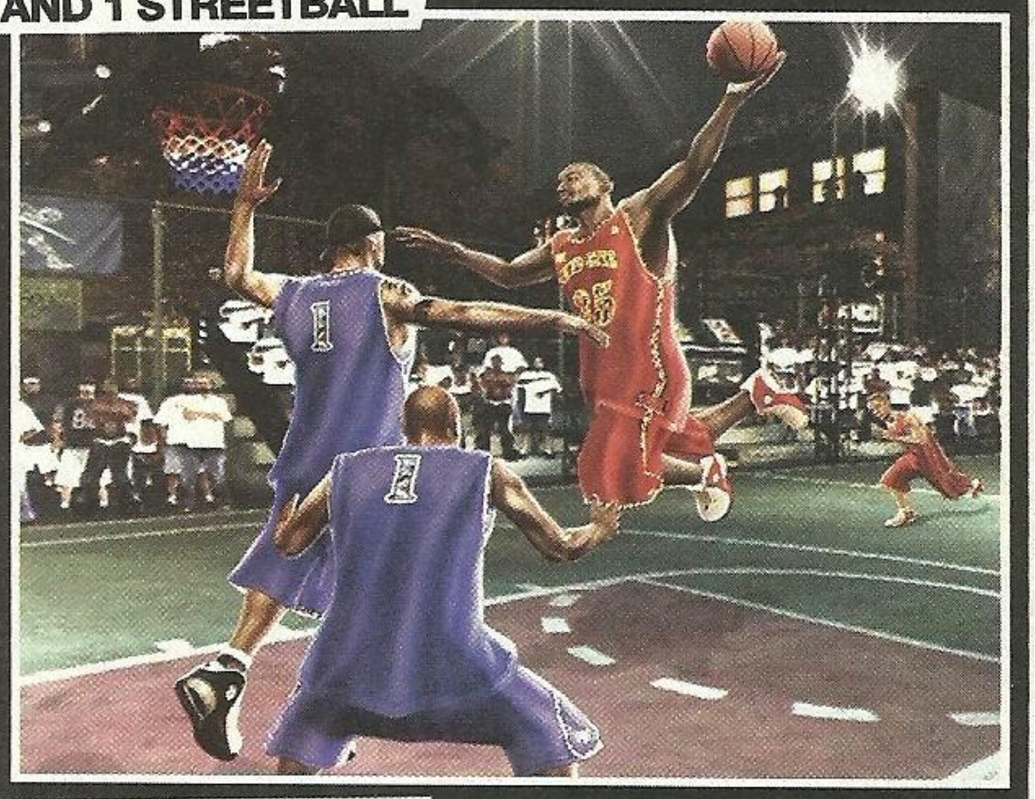
America's Army skupia się przede wszystkim na grze zespołowej. Nie wystarczy po prostu sunąć przez plansze jak przecinak, trzeba też dbać o kumpli. Oczywiście, można przejść level z ubitymi kompanami na sumieniu, ale wówczas nie zdobędziecie punktów doświadczenia. Bez punktów nie ma awansu, a to raczej mija się z celem. No i nie można w trybie dla samotników pakować swoich zuchów, aby z ulepszonymi parametrami przenosić ich potem do sieci. To byłoby zwykłe oszustwo.

Było nieźle, choć zabrakło kilku tytułów, które chcieliśmy zobaczyć – choćby King Konga. Chłopaki od Ghost Recona 3 śmieli się, że takich pre-imprez może być już tylko coraz więcej i w przyszłym roku już w styczniu będą zmuszeni pędzić z niedokończonymi produktami na pre-pre-pre-E3. Nam to nie przeszkadza – niech szykują. Prawda?

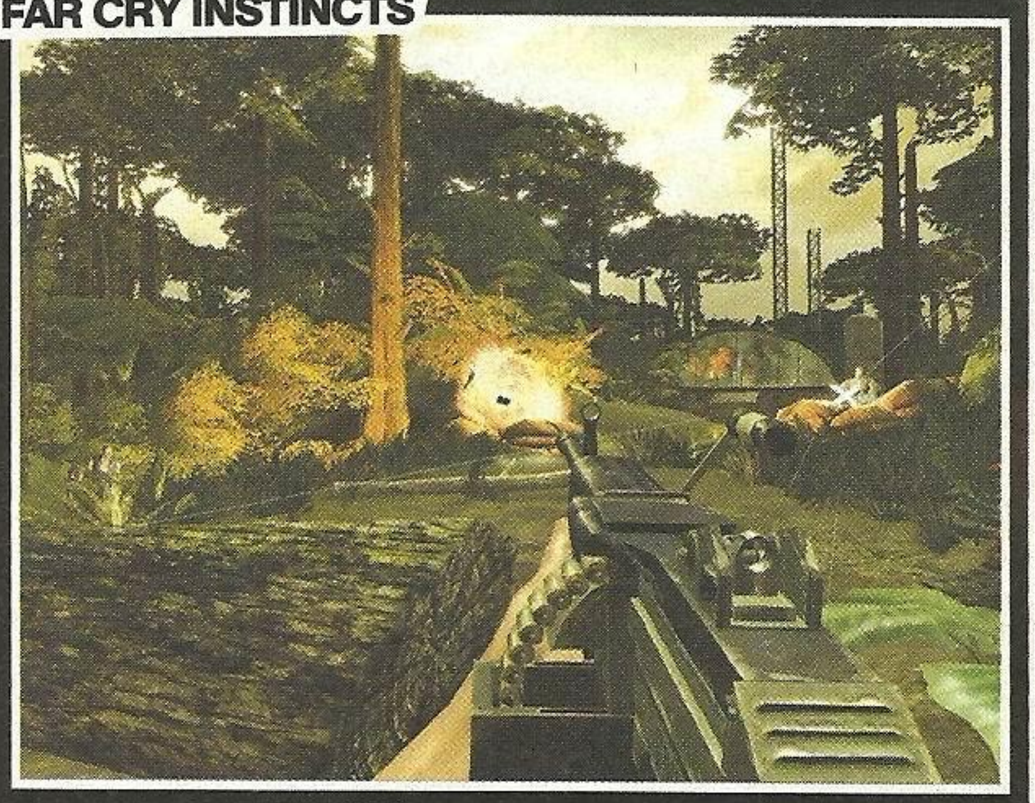
Marcellus, Matt i Gulash ■ ■

BLAZING ANGELS

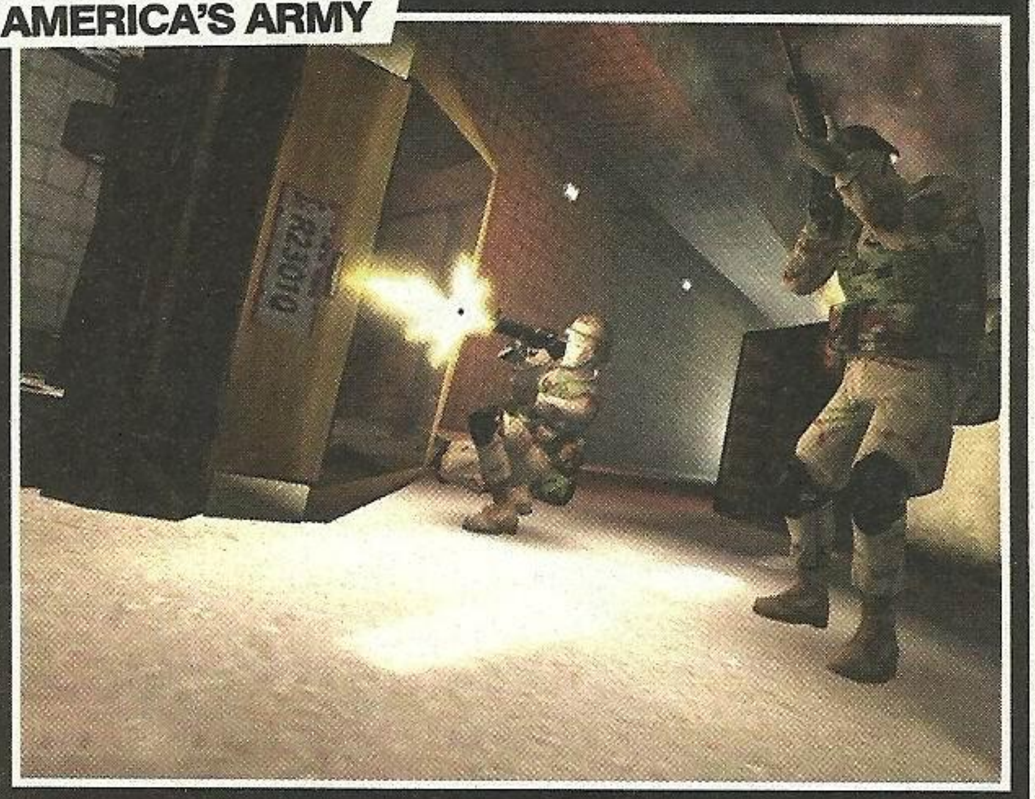
AND 1 STREETBALL



FAR CRY INSTINCTS



AMERICA'S ARMY



„Druga wojna światowa, pomimo całej swojej potworności, to piękna lekcja o nas samych – pokazała, że zwyczajni ludzie zdolni są do nadzwyczajnych czynów w obronie tego, w co wierzą, co jest dla nich świętością."

MEDAL OF HONOR WOJNA W EUROPIE

Główny bohater nowego MOHa, William Holt, prawdopodobnie był nauczycielem. Prawdopodobnie, bo nawet Dan Winters nie potrafił powiedzieć, czy tak właśnie było. Kim jest Dan? To człowiek, który po dziesięciu latach pracy dla Walta Disneya przeszedł do Electronic Arts Los Angeles i w chwili obecnej jest kapitanem statku o wdzięcznej nazwie Medal of Honor: European Assault (gra ukaże się w polskiej wersji językowej pod tytułem Medal of Honor: Wojna w Europie). Holt jako nauczyciel nie mógł spodziewać się tego, że w krótkim czasie stanie się żołnierzem. A już na pewno nie sądził, że będzie porucznikiem w Office of Strategy Service (więcej informacji o OSS w stosownej ramce) i bohaterem najnowszej odsłony gry, której pierwsza część, ukazując się w Stanach nieco ponad pięć lat temu, zapoczątkowała boom na shootery fpp w realiach drugiej wojny światowej.

Wybór należy do Ciebie

Po zniżce formy, jaka objawiła się w Rising Sun, twórcy postanowili zmienić wizerunek serii i przy okazji zredefiniować gatunek wojennych strzelanin. Dan Winters mówi tak: „Gdy przedstawiłem swoją wizję głównemu designerowi Medal of Honor związanemu z serią od początku, przeraził się i stwierdził, że to niewykonalne. Teraz sam przyznaje, że dopiero teraz pracuje nad taką grę, o jakiej zawsze marzył." Winters oczywiście przechwala się, bo w swoim czasie MoH: Frontline był naprawdę świetny, ale posłuchajmy, co ma do powiedzenia.

Największym wyzwaniem, jakie stało przed autorami było stworzenie miejsca walki tętniącego życiem, gdzie gracz nie byłby jedyną istotą, na której skupia się cała uwaga konsolowych przeciwników. Oczywiście William Holt jest bohaterem. Na niego liczą ważne persony ukrywające się przed walką w swoich gabinetach i to on na swych barkach musi udźwignąć ciężar odpowiedzialności za pomyślne ukończenie misji. Ale teraz walczy w grupie i jest tylko jednym z wielu aliantów, których Niemcy biorą na cel. „W poprzednich częściach serii na polu bitwy jednocześnie znajdowało się zaledwie trzynaście do szesnastu postaci. Teraz jest ich czterdzieści, czasem pięćdziesiąt i każdy z nich zmaga się z innymi problemami. Gracz nie jest w centrum zainteresowania przeciwników."

Na specjalnym pokazie gry, oprócz tego, że wziąłem udział w szturmie na fort okupowany przez Niemców, zatopiłem ogromny statek i wysadziłem w powietrze komplet pocisków rakietowych, które naziści trzymali w podziemiach kościoła, zaprezentowano mi również fragment starcia na pustyni. Bohater dotarł do małej doliny gdzie trwały zaciekłe boje i udał się w miejsce, z którego można było wszystko obejrzeć na spokojnie. I tak, w pewnej części doliny dało się zauważyć szarżę kilku naszych żołnierzy na pozycję wroga, w innej paru nieszczęśników było ostrzeliwanych przez ciężki karabin maszynowy, a jeszcze gdzieś indziej sojusznicy męczyli się z czołgiem. „Chcieliśmy, by gracz poczuł, że dookoła niego ciągle się coś dzieje, a także dać mu swobodę wyboru przy wykonywaniu zadania. Pomożesz tym, którzy męczą się z czołgiem, zakradniesz się z boku do cekaemu? A może zajmiesz się zupełnie czymś innym? Jesteś uczestnikiem wydarzeń i Twoje decyzje różnie wpływają na to, co się dzieje na polu bitwy." – mówi Winters. Medal of Honor: Wojna w Europie jest wykonany w taki sposób, że ciągle miałem wrażenie uczestniczenia w filmowych, dobrze wyreżyserowanych scenach. Każda większa akcja rozpoczyna się w towarzystwie całego zespołu i możecie być pewni, że nawet jeśli w trakcie misji zgubicie gdzieś chłopaków, to w kluczowym dla scenariusza momencie będą na Was grzecznie czekali, gotowi do dał.

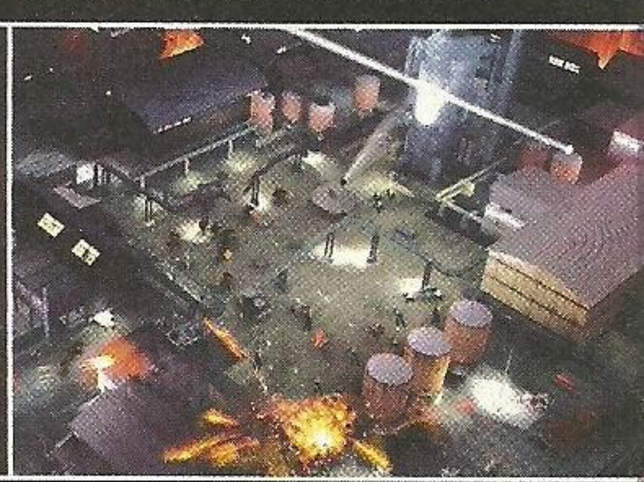
Park zabaw

System otwartych przestrzeni ma być właśnie tym czymś, co zrewolucjonizuje gatunek. Do tej pory wszystko toczyło się jak po sznurku – gracz trafiał do jakiegoś miejsca, wykonywał tam przewidziane przez autorów czynności, następnie przechodził dalej i powtarzał schemat – nie mógł zbytnio zboczyć z trasy, poruszał się niczym w pudełku. Do tego dochodziły jeszcze poskryptowane zachowania przeciwników.

W European Assault te problemy mają zostać w bardzo prosty sposób wyeliminowane. „Wyobraźcie sobie wesołe miasteczko. Dotychczasowe nasze gry można było porównać z zabawą na jednej z atrakcji, na przykład na rollercoasterze. Teraz sami będziecie decydować, co chcecie robić, bo do dyspozycji oddamy Wam cały park zabaw." – mówi Winters. Oprócz celów pierwszorzędnych, pojawią się też drugo-, a nawet trzeciorzędne dla największych szperaczy. Nagradzane. Obok dodatkowych broni i map pojawią się też bonusy odkrywające ciekawe fakty historyczne, a najważniejszym znaleziskiem będą statuetki o nazwie revival points. „Zrezygnowaliśmy z systemu checkpointów. Każdy gracz brnie przed siebie byle tylko dobić do takiego miejsca, a później już ze spokojem rzuca się do walki, bo nawet jeśli coś się stanie, to nie będzie musiał zaczynać od początku. Zamiast tego mamy revival points, czyli coś w stylu dodatkowych żyć. Działają tak, że gracz powraca do zabawy w miejscu, w którym został zabity. Jeśli chcecie, możecie myśleć o nich, jak o dynamicznych checkpointach." mówi Winters. Pomyślcie o tym tak – jeśli chcecie, możecie próbować przejść dany poziom na jednym życiu, korzystając przy tym z apteczek. Jeśli jednak chcecie ułatwić sobie zabawę, możecie zabrać się za wypełnianie zadań dodatkowych i szperanie w różnych zakątkach mapy w celu zdobycia revival points. Przywrócą Was do życia tuż po śmierci, w tym samym miejscu, gdzie otrzymaliście kulkę, ale o jednej rzeczy należy pamiętać. Elektronicy nie chcą zbytnio ułatwiać zabawy i po takim respawnie ma się tylko połowę energii. Ma to też sprawić, że nikomu nie przyjdzie do głowy szarżowanie przez cały poziom – liczy się spokojne rozeznanie w sytuacji i dopiero wtedy podjęcie decyzji.

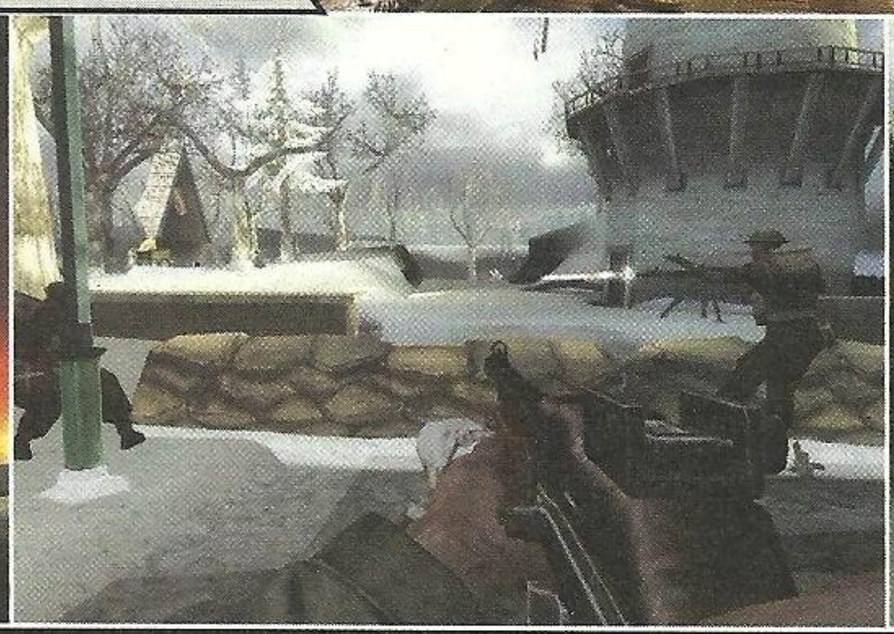
Przyszłość należy do inteligencji

Warto na chwilę wrócić do systemu „open battlefield". Wspomniałem o misji w Afryce, gdzie w różnych częściach mapy żołnierze zmagali się z wieloma przeciwnikami. Świat gry jest żywy niezależnie od tego, czy gracz bierze udział w akcji, czy nie, bo tak zaprojektowano sztuczną inteligencję. Nie skupia się ona na bohaterze, a na wydarzeniach na mapie. Nie myślcie jednak, że wszystko zostało zaplanowane z góry. Tym razem wygląda na to, że udało się



MEDAL OF HONOR: WOJNA W EUROPIE

DEV: EA LOS ANGELES **WYD:** ELECTRONIC ARTS **KONSOLA:** PS2, XBOX, GCN **TERMIN:** CZERWIEC



W PORZEDNICH CZĘŚCIACH SERII NA POLU BITWY JEDNOCZEŚNIE ZNAJDOWAŁO SIĘ ZALEDWIE 13-16 POSTACI. TERAZ JEST ICH 40, CZASEM 50...

pokonać przekleństwo skryptów. Rozwiązaniem są „agenci", czyli wszystkie postacie kierowane przez AI. „Agenci" nie są przywiązani do jednego miejsca, ale wybranej części planszy i w jej obrębie poruszają się i walczą. Ale żeby „agenci" mogli działać, muszą wiedzieć, jakie mają w danej chwili możliwości. I tu wchodzi kolejny świetny patent, a mianowicie: „inteligentne" przedmioty.

Dan mówi o tym tak: „Każda rzecz, czy jest to krzesło, karabin maszynowy, czy cokolwiek innego, wysyła do sztucznej inteligencji sygnał w stylu „hej, tu jestem, użyj mnie". Na przykład, jeśli przeciwnik będzie stał odkryty koło jakiejś skały, dostanie od niej wiadomość, że może się za nią schować. I jeśli nie ma tam innej postaci, która wcześniej zareagowała na to wołanie, to z całą pewnością taki żołnierz skorzysta z kryjówki. Większość użytecznych przedmiotów jest inteligentna, ale jaką decyzję podejmie SI, zależy już tylko od niej." Następnie Winters pokazał ten system w akcji – zabił prującego ołowiem z cekaemu Niemca i faktycznie po chwili kręcący się w pobliżu inny żołnierz dobrał się do karabinu, po czym zrobił z niego użytek.

Żeby jednak nie było zbyt różowo muszę przyznać, że póki co inteligencja przeciwników nie stoi na najwyższym poziomie. Co prawda odrzucają, a nawet odkopują rzucone ich kierunku granaty, ale prawie nigdy nie udaje im się tego poprawnie wykonać. Widziałem faszystę, który podniósł z ziemi rzucony w niego granat, a następnie rzucił nim o ścianę tak, że z powrotem spadł mu po nogi. A skoro już o tym mowa, to warto zaznaczyć, że gracze również otrzymają możliwość odkopnięcia granatu rzuconego im pod nogi. Ponadto hitlerowcy wyskakują zbyt często pod samą lufę i zdecydowanie za wolno decydują się na oddanie strzału, a jak już to zrobią, to mają problemy z celowaniem i nawet z bliska nie stanowią zagrożenia. Zupełnie, jakby inteligencja dobrze pracowała przy większych dystansach, ale kompletnie głupiała na krótkich. Tyle tylko, że prezentowana wersja gry była jeszcze bardzo, bardzo daleka od ostatecznej i wiele rzeczy na pewno ulegnie poprawie.

Na przykład wytrzymałość – nie da się przyjąć więcej niż sześciu do ośmiu strzałów, ale ma to również zależeć od poziomu trudności (będą cztery) i miejsc, w jakie Holt zostanie trafiony. Nie zabraknie headshotów. Zresztą Winters był bardzo zadowolony mówiąc o tym, że wciąż da się celnym strzałem strącać przeciwnikom hełmy. Inna sprawa, że strącony kulką hełm nagradzany jest ekstra. Do poprawy jest też prędkość lotu kul. Po strzale ze snajperki przeciwnik sekundkę jeszcze stał, po czym dopiero padał. Nie do końca jasne jest czy zapowiadany system rozwoju postaci znajdzie się w finalnej wersji. Jeśli jednak się znajdzie, korzystanie z jednego typu broni będzie w jakiś sposób promowane – na przykład dla snajperów byłoby to ustanie drżenia rąk.

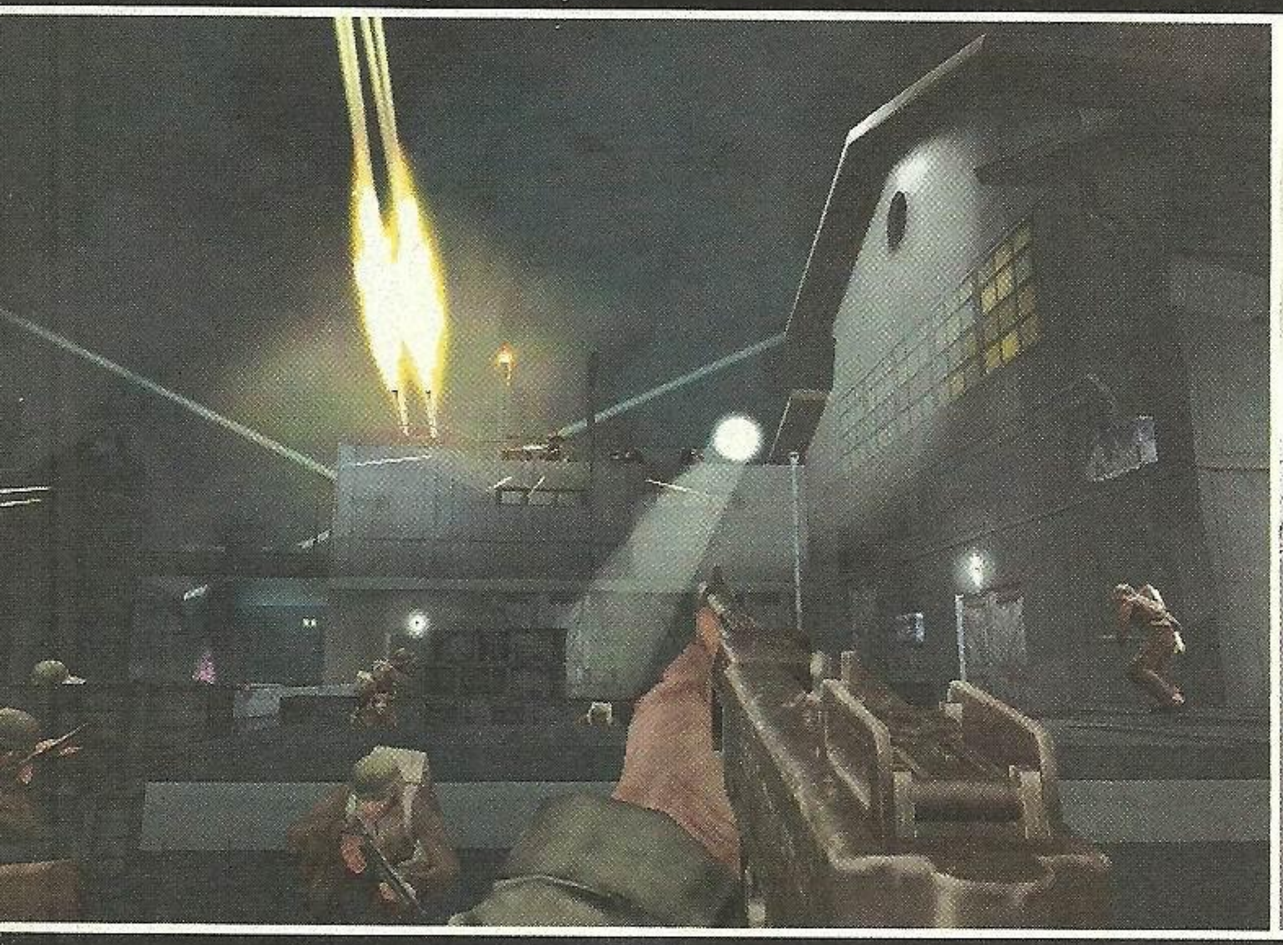
Niestety, wersja gry, którą miałem przyjemność się bawić, nie pozwalała ani na wybieranie specjalizacji, ani na poprawianie współpracy z konkretnym gatunkiem broni. Szkoda.

Znowu bracia?

„Przy produkcji European Assault pamiętamy o trzech ważnych sprawach – emocjach żołnierzy, o tym, że do niezwykłych rzeczy zdolni są zwyczajni ludzie i tym jak bardzo walczy się o to, w co się wierzy. Dlatego też zaprosiliśmy mnóstwo wybitnych postaci do współpracy, by jak najlepiej oddać klimat wojny. Jest to chociażby John Millius, scenarzysta *Czasu Apokalipsy* i *1941*. Oczywiście nie ukrywamy inspiracji takimi filmami, jak *Szeregowiec Ryan* i *Kompania Braci*. Doskonale przedstawiono w nich dramat szarego człowieka zmuszonego do narażania życia w imię wyższych idei. Dużo o tym opowiedział nam Dale Dye, człowiek, który

GDY ZABRAKNIE JUŻ NADZIEI

Gdy wróg zostanie przyparty do muru, albo też zostanie mu mało życia, odpala mu się tak zwany desperation mode. Z tabeli o jakże uroczej nazwie agony table sztuczna inteligencja przeciwnika będzie mogła wybrać jedno z kilku przewidzianych przez autorów zachowań. Wśród nich znajdzie się szaleńczy atak w amoku, opuszczenie pozycji i desperacka ucieczka, a także wiele innych, o których na razie nikt nie chciał mi nic powiedzieć. Oby tylko wybory zbyt często się nie powtarzały i nie dały za łatwo przewidzieć. W każdym razie ciekawy pomysł i aż dziwne, że nikt wcześniej na to nie wpadł.



CZAS NA SEN, CZYLI ODROBINA HISTORII

Akcja gry zabierze gracza w cztery miejsca, w których toczyły się jedne z najważniejszych bitew drugiej wojny światowej. Zabawa zaczyna się w 1942 roku w St. Nazier we Francji, po czym przenosi się do Północnej Afryki, gdzie na nieprzyjaznych piaskach pustyni bohater szukał będzie tajnej fabryki rakiet i walczył z wojskami Rommela. Dalej czeka go niezapomniana bitwa pod Staligradem – tam okaże się, że Niemcy pracują nad bronią atomową. Na sam koniec Holt weźmie udział w tak zwanej „Battle of the Bulge". Jeśli przespaliście lekcje historii, na których była mowa o tej ofensywie bardzo chętnie pomogę Wam nadrobić braki. Od 16 grudnia 1944 roku do 25 stycznia 1945 Niemcy prowadzili ofensywę w Ardenach zwaną przez Amerykanów właśnie „Battle of the Bulge". Akurat tak się złożyło, że było to w czasie najostrzejszej zimy, jaka panowała kiedykolwiek w tamtym rejonie. Po stronie niemieckiej walczyło pół miliona żołnierzy, Amerykanów było sto tysięcy więcej, a Anglików „zaledwie" pięćdziesiąt pięć tysięcy. To właśnie podczas tych walk wojsko Stanów Zjednoczonych poniosło największe straty pośród bitew drugiej wojny światowej.

walczył w aż trzydziestu jeden kampaniach. Zapytaliśmy go, jaki powinien być bohater. Odpowiedział, że musi umieć podejmować decyzje i działać, oraz być dobrym dowódcą." Jasne, Dan. Jak słońce.

William Holt ma być bohaterem i dlatego też, prócz zabijania Niemców w pojedynkę, będzie miał ze sobą oddział gotowy na jego rozkazy. Nie będzie to jednak wyglądać, jak w Brothers in Arms. Winters mówi: „Obecne na rynku wojenne fpp skupiające się na kierowaniu drużyną nie oferują zbyt wiele strzelania. Nam zależało na tym, by gracz mógł szybko się przemieszczać, dużo walczyć i przy tym wygodnie wydawać polecenia swoim podkomendnym. Musieliśmy uprościć system rozkazów i po prostu daliśmy graczom możliwość wskazania, dokąd mają udać się ich ludzie przy użyciu tylko jednego przycisku. Najważniejsza dla nas jest walka, a później wydawanie rozkazów."

Faktycznie, wystarczyło przytrzymać odpowiedni przycisk i wskazać gałką miejsce, by wysłać tam żołnierzy. Normalnie oddział stara się iść tuż za lub delikatnie przed bohaterem, ale w ten sposób można puścić ich przodem. Jak zarządzanie spisuje się w praktyce? Muszę przyznać, że strasznie intuicyjnie i naprawdę łatwo – wystarczy przytrzymać przycisk R2, a pojawi się kursor, którym wskażecie żołnierzom miejsce kolejnej zbiórki. Nieważne, ilu żołnierzy znajduje się w Waszej drużynie – wszyscy bez wyjątku pobiegną we wskazane miejsce, a po drodze będą się wzajemnie osłaniać i kryć za solidnymi elementami otoczenia. Aha, w całym tym radosnym uniesieniu nie potrafiłem postrzelić żadnego z członków drużyny. Moje kule przechodziły przez nich jak przez powietrze i tak będzie prawdopodobnie podczas gotowej, ostatecznej wersji gry. Był tylko jeden sposób, aby swoich kompanów własnoręcznie zabić. Ten sposób nazywał się – granaty.

Jeśli któryś z członków oddziału zostanie zraniony, można podzielić się z nim apteczką, za co gracz otrzyma specjalne punkty. Mimo, iż zabawę rozpocząłem z ośmioma takimi medykamentami w plecaku, szybko okazało się, że to nie wystarczy na jednoczesne leczenie mnie i podróżującej ze mną ekipy. W nowym Medalu niespecjalnie opłaca się podróżowanie samemu (ostrzał jest tak mocny, że ciężko w pojedynkę sobie poradzić), ale zawsze macie wybór – przeznaczyć apteczkę na siebie, bądź kompana.

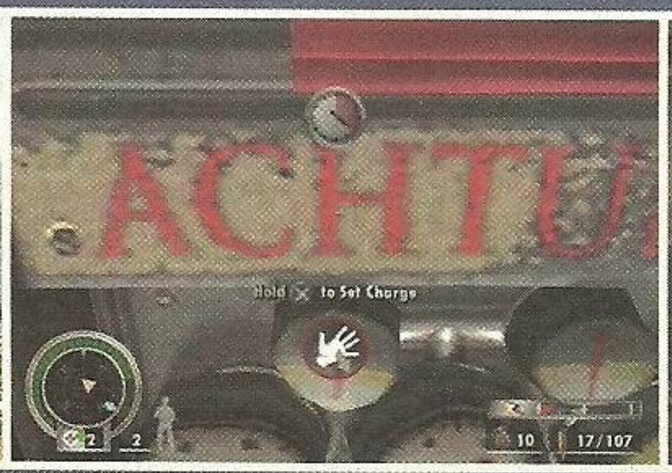
Takie heroiczne zachowanie jest nagradzane, podobnie jak dobra gra, czyli wysoka celność strzałów, duża ilość headshotów itp. Gdy odpowiednia ilość punktów heroizmu zostanie zebrana, gracz może na chwilę przejść w stan, w którym jest dużo szybszy, ciężej go zabić, a on sam o wiele łatwiej pozbawia życia przeciwników. Pomysł ten zrodził się w głowach autorów po tym, gdy Dale Dye opowiedział im o tym jak walcząc w Wietnamie, nie bacząc na ostrzał rzucił się na pomoc rannemu, dużo cięższemu od niego towarzyszowi broni. „To niesamowite, że udało mu się go uratować. Zapytaliśmy jak wtedy czuje się człowiek. Odpowiedział, że w zasadzie to nie interesuje go wtedy nic, tylko jest skupiony na jednej myśli – iść przed siebie i zrobić to, co należy. Pomyśleliśmy, że to dobry pomysł, by umieścić coś takiego w grze."

Gdy Holt przechodzi w taki stan „skupienia", pole widzenia się zawęża, przeciwnicy poruszają się wolniej i padają już po jednym strzale. Dziwne, bo dotyczy to też strzału w nogę. Ogólnie można to po prostu porównać do bullet time, a dodatkowo, na niższych poziomach trudności, bohater jest w tym trybie nietykalny i nie kończy mu się amunicja. Żeby jednak nie było zbyt łatwo, korzystanie z dobrodziejstw tego trybu możliwe jest zaledwie dwa, góra trzy razy podczas misji – po prostu autorzy zadbali o to, by gracze nie ułatwiali sobie za bardzo zabawy. Punkty doświadczenia zbiera się strasznie wolno, więc niezbyt często będziecie mieli okazję pobawić się „Focusem". Za to często stanie przed Wami wybór: czy uleczyć rannego towarzysza, czy może złapać silniejszą broń i walczyć z napierającym przeciwnikiem. Takich dramatycznych momentów ma być sporo i na pewno urozmaicą zabawę.

Ale jak to wygląda

European Assault śmignie na nowym silniku graficznym, a także wykorzysta potęgę Havoka 2.0, co oznacza, że o fizykę przedmiotów i postaci nie trzeba się martwić. Tekstury otoczenia są dokładne, a w postacie i otoczenie wpakowano sporo polygonów i jeśli weźmiemy pod uwagę to, że gracz biega po dużych miejscówkach w towarzystwie sporej ilości żołnierzy, nie sposób nie zachwycić się oprawą nowego Medal of Honor. Do tego dochodzą efekty świetlne, którymi zajął się Duane Loose. Jest on specjalistą od tego typu zadań, a poza tym zajmuje się animacją komputerową na potrzeby wojska, lotnictwa i nauki – to on dba o to, by na przykład wybuchy wyglądały jak należy. I muszę przyznać, że unoszący się w powietrzu obłok dymu po wybuchu czołgu zrobił na mnie piorunujące wrażenie swoją naturalnością.

Przy pracach nad grą posługiwano się historycznymi zdjęciami, dzięki czemu wygląd budynków po prostu urzeka i dużo łatwiej wczuć się w klimat gry. Szkoda tylko, że prócz ładniejszych tekstur na Xboksie nie będzie żadnych różnic między wersjami. W każdym razie już teraz śmiało można pokusić się o stwierdzenie, że European Assault wygląda dużo lepiej, niż jakikolwiek inny shooter osadzony w klimatach drugiej wojny światowej. „Nawet nie zdajecie sobie sprawy jak wiele osiągnęliśmy stosując system prostych trików. Gdzieniegdzie daliśmy trochę mgły, czasem używamy sztuczki z odwróceniem uwagi. Jeśli mamy pewność, że gracz zwróci na coś uwagę, to w tym czasie w innym miejscu dajemy słabsze tekstury i mniej detali, a i tak nikt tego nie zauważy." – żartuje Dan. Co by jednak nie mówić, przywiązanie do szczegółów może się podobać. Wyraźnie widać, że żołnierz jest ranny – zależnie od tego gdzie otrzyma postrzał utyka, trzyma się za brzuch, czy



MEDAL OF HONOR: WOJNA W EUROPIE

OSS

Office of Strategic Services powstało z inicjatywy Williama „Wild Billa" Donovana, weterana pierwszej wojny światowej, który otrzymał Medal Honoru za odwagę, jaką wykazał się na froncie zachodnim w 1918 roku, a który w latach późniejszych dorobił się fortuny jako prawnik na Wall Street. Gdy stało się jasne, że druga wojna dotknie też Amerykę, Donovan przekonał prezydenta Roosevelta, by ten stworzył nową organizację zbierająca tajne dane i prowadzącą szpiegowskie działania na tyłach wroga. Żołnierze OSS walczyli w małych grupkach z Niemcami we Francji, Belgii i Holandii. To właśnie oni przeprowadzili (określany jako samobójczy) atak na pancernik Tirpitz – jeden z dwóch największych okrętów niemieckiej floty wojennej. OSS została rozwiązana przez prezydenta Trumana i dała początek CIA oraz Siłom Specjalnym.

też, co jakiś czas kuca wyczerpany. Nie zabrakło też efektu shellshock, czyli chwilowego otępienia, gdy w pobliżu wybuchnie na przykład granat. Obraz ładnie rozmywa się na chwilę, a cały świat delikatnie wiruje.

Znalazło się też miejsce dla pompatycznej muzyki – poczułem się zupełnie jakbym oglądał kolejny odcinek *Kompanii Braci*, ale oczywiście nie ma w tym nic złego, bo żadna inna muzyka nie sprawdziłaby się w wojennym fpp. Klimat wojny jest zachowany i tylko szkoda, że kwestie Rosjan czytają Anglicy udający wschodni akcent. Na szczęście Niemcy krzyczą jak należy, czyli po niemiecku. Bardzo spodobało mi się poczucie humoru autorów, którzy początkowo nie chcieli przekonać się do wizji Wintersa i za to, że mieli przez niego masę ciężkiej roboty umieścili w grze scenę, w której umiera żołnierz o nazwisku Winters właśnie. Dramatycznych scen ma być znacznie więcej, ale jakoś nie wydaje mi się, by komuś w najbliższym czasie udało się przebić pod tym względem ShellShock Nam '67.

Sen spokojny

„Patrząc na Rising Sun muszę przyznać się do tego, że za bardzo skupiliśmy się nad multiplayerem i nie dopracowaliśmy trybu dla samotnego gracza. Tym razem nie będzie trybu online. Postanowiliśmy zostawić jedynie możliwość zabawy dla czterech graczy na podzielonym ekranie." Nareszcie, chłopaki. W poprzednią część i tak mało kto grał w sieci, a skoro teraz zabawa w singlu będzie dużo ciekawsza i przyjemniejsza, to skupcie się na niej maksymalnie.

Nowy Medal, mimo iż jest rasową strzelaniną fpp, opiera się głównie na wypełnianiu odgórnie narzuconych rozkazów. Tu kogoś odszukać, tam podłożyć ładunki, a jeszcze gdzieś indziej – zabić. Naprawdę trudno się zgubić, gdyż wszystkie ważniejsze miejsca dokładnie zaznaczone są na mapie, a w świecie gry otacza je często kolorowy dym, bądź lewitują nad nimi charakterystyczne znaczki. Tradycyjnie dla tej linii gier, strzelanie odbywa się w dwóch trybach. Można siać ołowiem z marszu, ale broń miota się wówczas jak ryba w sieci i ciężko w cokolwiek trafić, ale można też przyłożyć do pukawki nos i zwiększyć celność, jednak bohater porusza się wówczas wolno niczym ślimak. Aha, Holt może nieść tylko dwie giwery naraz, więc czasami trzeba z jakiejś zrezygnować.

Wracając jeszcze na moment do multiplayera na splitscreenie. Zawalczymy na szesnastu mapach, z czego część dostępna będzie wyłącznie dla tego trybu. Naturalnie nie może obejść się bez Capture the Flag czy Deathmatcha, ale nie znajdziecie tu niczego wymyślnego – ot, standardowy dodatek.

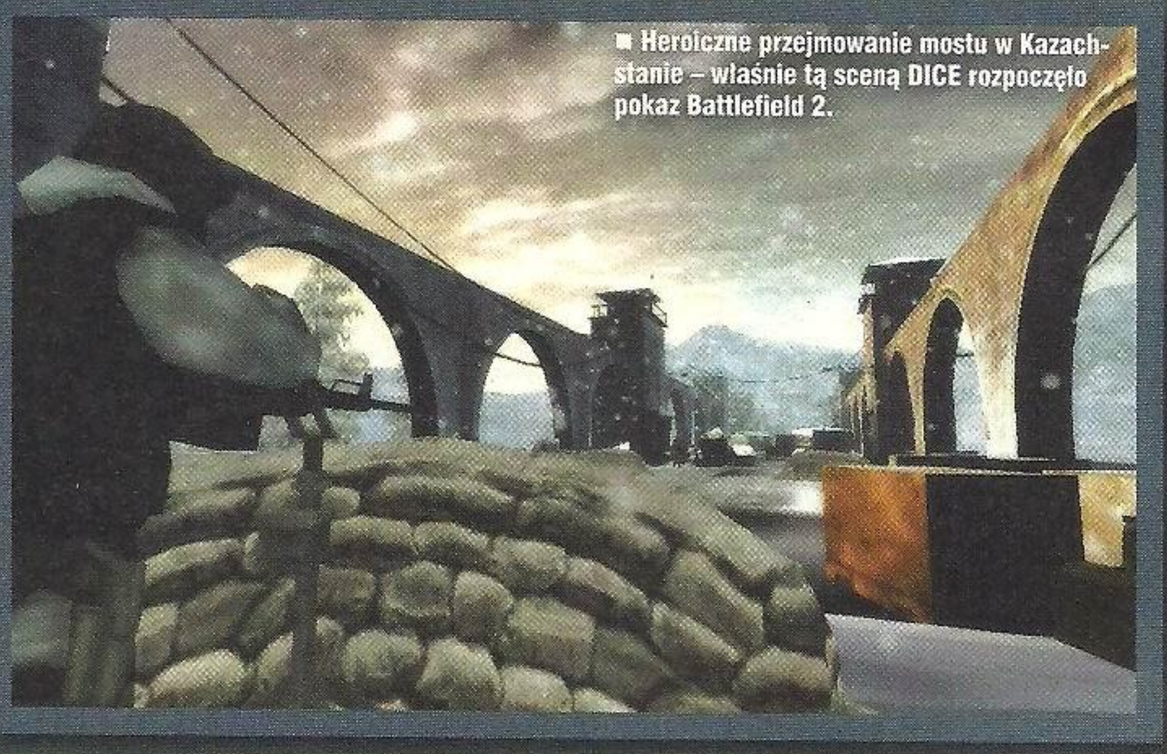
Na samotnika czeka jedenaście misji i jak mówi Winters sprinterzy, a więc betatesterzy znający grę na wylot przechodzą ją aż w dziesięć godzin nie skupiając się zbytnio na celach drugo- i trzeciorzędnych. Ponad trzydzieści pięć fachowo odwzorowanych broni, a także mini bossowie, z którymi trzeba będzie walczyć na zakończenie każdej z czterech kampanii to coś, co czeka tylko i wyłącznie posiadaczy konsol już w czerwcu tego roku. Zanosi się na to, że European Assault przywróci dobre imię serii Medal of Honor! **Mielu** ■ ■

„PATRZĄC NA RISING SUN MUSZĘ PRZYZNAĆ SIĘ DO TEGO, ŻE ZA BARDZO SKUPILIŚMY SIĘ NAD MULTIPLAYEREM I NIE DOPRACOWALIŚMY TRYBU DLA SAMOTNEGO GRACZA. TYM RAZEM NIE BĘDZIE TRYBU ONLINE. POSTANOWILIŚMY ZOSTAWIĆ JEDYNIE MOŻLIWOŚĆ ZABAWY DLA CZTERECH GRACZY NA PODZIELONYM EKRANIE." – Dan Winters

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

CZTERY I PÓŁ MILIONA SPRZEDANYCH GIER SPOD ZNAKU BATTLEFIELD, KTÓRE ROZESZŁY SIĘ WŚRÓD PECETOWCÓW, JAK PRZYSŁOWIOWE BUŁECZKI SKŁONIŁO ZESPÓŁ DICE DO POWAŻNEGO PRZEMYŚLENIA KWESTII KONSOL. POD KONIEC MARCA DEVELOPER POSTANOWIŁ PRZERWAĆ MILCZENIE, ZAPRASZAJĄC DZIENNIKARZY Z CAŁEJ EUROPY DO SZTOKHOLMU NA PREZENTACJĘ PRAWIE UKOŃCZONEJ GRY.

Siedemnaście stanowisk z Xboxami i drugie tyle z PS2 pozwoliło nam naocznie przekonać się, jak duży potencjał tkwi w konsolowej, wirtualnej wojnie. Zanim jednak zajęliśmy przygotowane stanowiska i zaczęliśmy udowadniać sobie, który naród lepiej spisuje się w grach fpp, DICE do zaprosiło nas na krótką konferencję, gdzie usłyszeliśmy kilka słów na temat ciągle przygotowywanej gry. Autorzy określają konsolowy Battlefield 2 jako strzelankę fpp, w której sposób gry zależy wyłącznie od nas. Odnajdą się w niej zarówno taktycy, którzy zamiast ostrej rozwałki preferują spokojne ocenianie sytuacji i uczenie się zachowań przeciwników, jak również wyznawcy mocnego parcia do przodu z wduszonym do oporu spustem. DICE przygotowało blisko trzydzieści wehikułów, którymi można dowolnie manewrować, a wśród których znalazły się czołgi, samochody terenowe, samochody cywilne, a nawet śmigłowce.



■ Heroiczne przejmowanie mostu w Kazachstanie – właśnie tą sceną DICE rozpoczęło pokaz Battlefield 2.

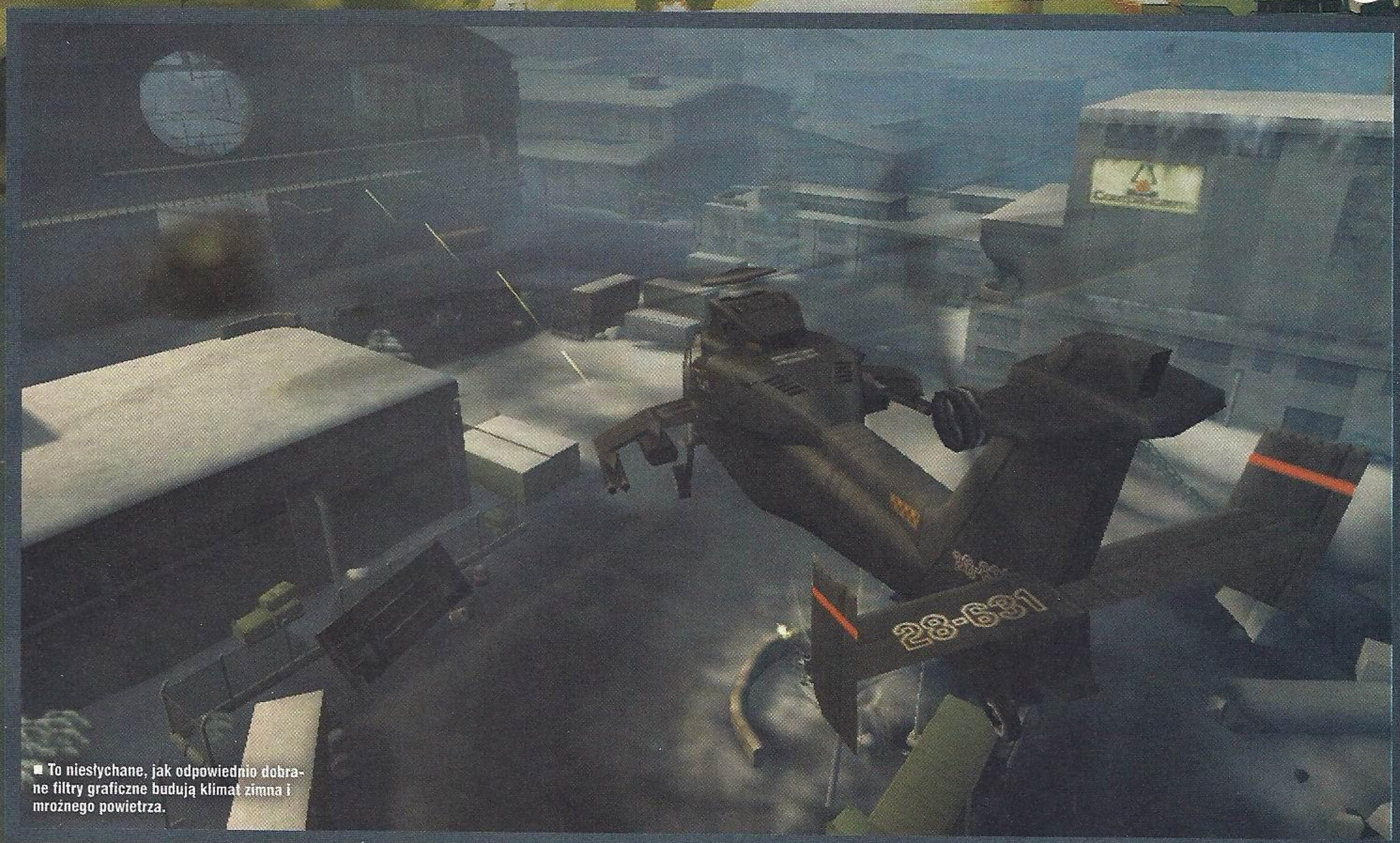
KAZACHSTAN ZAPRASZA

DICE osadziło akcję gry w Kazachstanie, a więc jednym z tych najbardziej gorących miejsc, gdzie od zawsze ścierają się rosyjskie i chińskie interesy. Kazachstan ocieka surowcami i ropą, a zachłanne państwa nie ustąpią, dopóki nie położą swych łap na większości z tych bogactw. „Nie interesuje nas przeszłość, nie interesuje przyszłość – Battlefield 2 skupi się wyłącznie na współczesnej wojnie i obecnie wykorzystywanym arsenale sił zbrojnych." – mówi Chris Gibbs, główny projektant gry. Kazachstan to także miejsce do popisu dla architektów i grafików z DICE. Huśtawki pogodowe (burze śnieżne na przemian z bijącym po oczach słońcem), ogromne kaniony, obdrapane ruiny budynków, palące się wraki pojazdów, zniszczone mosty, bród, chaos i przelatujące nad głową helikoptery szturmowe – programiści wiedzieli, jak umiejętnie zbudować wiarygodny, wojenny klimat.

Co prawda konflikt w Battlefield 2 dotyczy głównie Rosji i Chin, ale żaden wojenny tytuł nie obędzie się bez bohaterskich Amerykanów wystawiających do gry własne jednostki. Dla każdego z walczących obozów przygotowano oddzielne kampanie i dopiero w momencie, gdy ukończycie grę wszystkimi narodami, poznacie prawdziwe podłoże wydarzeń w Kazachstanie. Swoją drogą, kilka alternatywnych stron konfliktu to świetna opcja. Być może znudzeni jesteście wieczną pracą na usługach dobra i macie czasem ochotę powycinać nieprzyjaciół, jako skośnooki dżentelmen z czerwoną opaską na czole. W Battlefield 2: Modern Combat taką możliwość dostajecie już na starcie.

Autorzy określają swój tytuł sloganem „Easy to learn, hard to master", a więc łatwym do opanowania dla wszystkich, jednak wymagającym, jeśli idzie o szukanie optymalnych technik strzeleckich i zarządzanie biegnącym z nami zespołem. Aha, być może zauważyliście, że konsolowe gry fpp z reguły kładą cały nacisk na tryb single player, a multi jest tylko niewielkim dodatkiem, bądź na odwrót – zabawa opiera się na multiplayerze. W tej sytuacji DICE podzieliło się na dwa wewnętrzne zespoły, przy czym jeden zajął się od podstaw projektowaniem kampanii, środowisk i sztucznej inteligencji dla pojedynczych żołnierzy, drugi zaś wziął na siebie ciężar zabawy online. „Modern Combat to tak

■ Nienajlepszym pomysłem jest wysyłanie samotnych jednostek przeciw uzbrojonym po zęby czołgom. Jeden strzał i jest po sprawie.



■ To niesłychane, jak odpowiednio dobrane filtry graficzne budują klimat zimna i mroźnego powietrza.

naprawdę dwie gry, co prawda zbudowane na tych samych procedurach, ale przez dwie oddzielne ekipy współpracujące z ekspertami we własnych dziedzinach" – dodaje Gibbs. Cóż, różnica między multi a single playerem jest dość znaczna. Multi opiera się przede wszystkim na współpracy i wierzcie mi, że jeśli przeciwnicy będą dobrze zgrani i w miarę nieźle zorientowani w terenie, bez solidnego wsparcia nie przebiegniecie samotnym żołnierzem nawet metra. Zabawa online niespecjalnie sprzyja wyznawcom rozwrzeszczanego Johna R., który palec ze spustu zdejmował wyłącznie podczas napisów końcowych. Możecie zapomnieć o zwycięstwach, jeżeli nie będziecie dobrze współpracować z resztą ekipy i sprawnie komunikować się przez headsety.

Tryb single player to zupełnie inna historia. Tutaj gra za każdym razem dopasuje się do Waszego sposobu zabawy, co dobitnie wyjaśnił nam Scott Evans, programista od początku związany z serią Battlefield. Scott odpalił misję, podczas której on i jego drużyna musieli przejąć most w Kazachstanie. Najpierw zrobił to piekielnie szybko, biegnąc do przodu z wyciągniętym karabinem i precyzyjnie zdejmując wychylających się zewsząd Chińczyków. Na końcu Scott wyciągnął granatnik czy inną bazookę i zdmuchnął nim nadlatujący helikopter, co definitywnie zakończyło misję. Odpalając misję po raz drugi, Scott podszedł do sprawy bardziej taktycznie. W towarzystwie konsolowych towarzyszy chował się za spalonymi wrakami samochodów, skąd wyprowadzał krótkie, kontrolowane serie. Tym razem wydawał sporo poleceń swoim pomocnikom, którzy osłaniali go i prowadzili głównie ogień zaporowy. Jak pozbył się helikoptera? Cóż, precyzyjnie sprzątnął pilota ze snajperki, a maszyna bezwładnie runęła w dół. Taktyczne podejście do misji zajęło naszemu programiście znacznie więcej czasu, ale zainkasował za nią o wiele więcej punktów, głównie dzięki precyzyjniejszym strzałom i mniejszej ilości odniesionych ran. Pokaz zrobił na mnie spore wrażenie, więc czym prędzej zająłem miejsce i zacząłem stawiać pierwsze niezdarne kroki w świecie Battlefield 2.

KIM SĄ DICE? > DICE, czyli Digital Illusions Computer Entertainment siedzą w tym przemyśle od bardzo dawna, a zadebiutowali jeszcze na Amidze w roku 1992 grą Pinball Fantasies Deluxe. Siedziba główna firmy mieści się w Szwecji, a dokładniej – w starej fabryce cygar w Sztokholmie, do której zaproszono nas na pokaz najnowszego dziecka „dajsów" – Battlefield 2: Modern Combat. Firma zatrudnia grubo ponad dwustu pracowników, którzy piszą gry na wszystkie możliwe platformy. Wraz z ogromnym sukcesem takich serii, jak Battlefield 1942 (wybranej grą roku 2002) oraz RalliSport Challenge, udziały DICE pojawiły się na giełdzie papierów wartościowych! Wyraźnie widać, że Battlefield jest dla firmy czymś niezmiernie ważnym. Oprócz konsol stacjonarnych, Modern Combat zawita również na PlayStation Portable. Nie jest tajemnicą fakt, że zdolniachy ze Szwecji są już w posiadaniu development kitów następnej generacji i dłubią przy dwóch grach na PlayStation 3 i trzech na następcę Xboxa. Tak, jedna z nich ma w tytule Modern Combat. ■

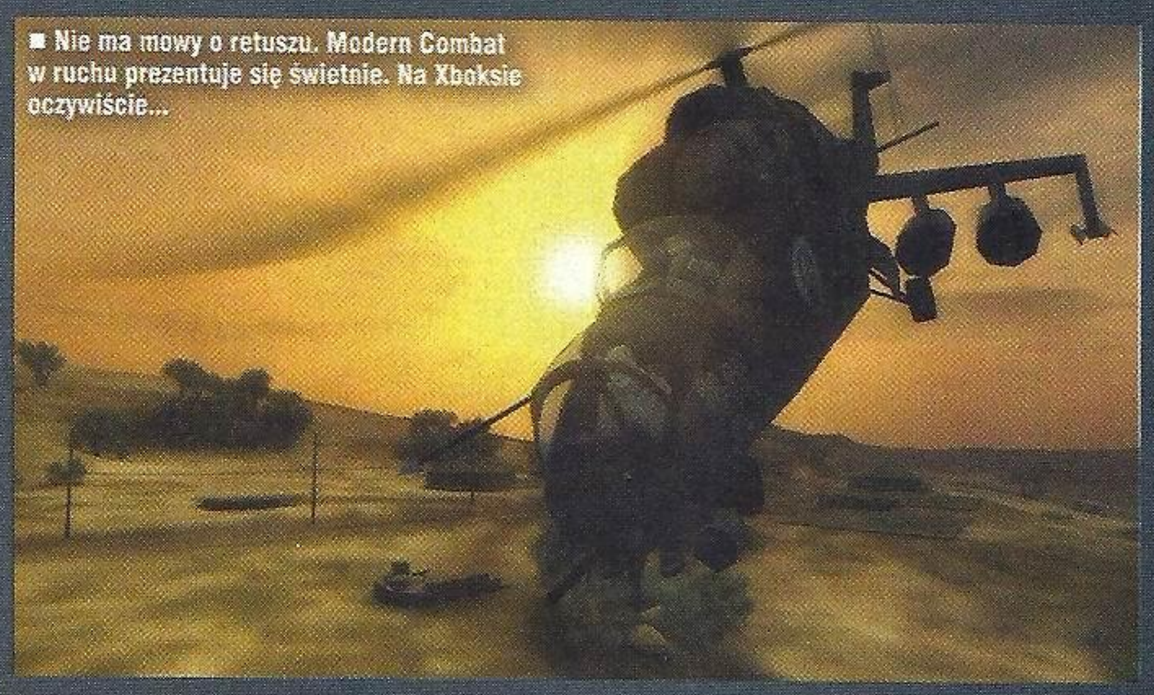
PIĘCIU ICH BYŁO

Na początku miłe zaskoczenie. Programiści przygotowali nie jednego, a pięciu grywalnych fachowców, którymi można rozpocząć zabawę. Różnice pomiędzy nimi są na tyle znaczące, że każdym z nich gra się po prostu inaczej. Kogo tu mamy? Assault, a więc człowiek-armia, prawdopodobnie najbardziej standardowy przedstawiciel strzelanin fpp. W plecaku dźwiga ciężki karabin maszynowy, granaty w chlebaku (jak sama nazwa wskazuje...) oraz wyrzutnię granatów. Facet sprawdza się wyśmienicie zarówno na średnim dystansie, jak i podczas ostrej wymiany ognia z bliska i przyznam, że oprócz mnie, znakomita większość przybyłych pismaków wybierała do zabawy właśnie jego. Ci, którzy średnio przepadali za uliczną wymianą ognia decydowali się na snajpera. A wszyscy doskonale wiemy, że dobrze przyczajony snajper to prawdziwy wrzód sieciowych strzelanek. Jak się dobrze ukryje, to wielu żołnierzy padnie martwych, zanim ktoś go w końcu namierzy i litościwie wyłączy.

„Zdziwisz się, jak wielu graczy chciałoby ugryźć temat strzelanek fpp pod zupełnie innym kątem" – wyznał podczas wywiadu Chris Gibbs – „czasem masz już dość całego tego strzelania, biegania z zadymioną spluwą i konfrontacji z innymi komandosami, a chciałbyś przykładowo pomagać swoim kolegom, leczyć ich lub czaić się za plecami wroga i uczyć jego słabych stron". Właśnie dla takich graczy DICE przygotowało trzy kolejne postacie. Spec Ops to cichy brutal mordujący nożem z zaskoczenia. Facet jest praktycznie bezszelestny, więc w odpowiednich dłoniach pozostanie śmiertelną zagadką dla przeciwników.

Rolą Engineera będzie reperowanie uszkodzonych wehikułów, jednak największa niespodzianka kryje się pod postacią lekarza (Support). Programiści stworzyli go zainspirowani (a jakżeby inaczej) filmem *Szeregowiec Ryan*. „Przypomnij sobie akcję, gdy na plaży Omaha świstały kule, ranni żołnierze wołali o pomoc, a ten biedny medyk musiał znaleźć się w kilkunastu miejscach jednocześnie." – mówi Scott Evans – „Chcieliśmy ten sam klimat przenieść do Battlefield 2, a poza tym... chyba zawsze fajniej jest mieć takiego gościa w drużynie, prawda?" Prawda. A teraz najlepsze. Supporter poza leczeniem kolegów potrafi również przyzywać naloty bombowe, równające teren z ziemią. Dotkliwie przekonała się o tym moja drużyna podczas penetracji opuszczonego osiedla. Kiedy wszedłem do jednego z budynków, aby sprawdzić jego zakamarki, na zewnątrz usłyszałem ryk spadających pocisków, głośny huk eksplozji, a filtry graficzne wyraźnie zasugerowały, że cholernie podniosła się w tym momencie temperatura...

W chwilę później ekran był już tak jasny, że nie widziałem kompletnie nic, ale sprytnie spojrzałem przez ramię siedzącego obok Belga – snajpera, który całe zdarzenie obserwował z bezpiecznej odległości. Nad miastem, do którego weszła moja drużyna unosił się już tylko dym po zrzuconym napalmie. Oto, jak zabójcze pułapki potrafią konstruować dobrze zorganizowani przeciwnicy. Oto, jak skuteczny potrafi być pan doktor...



■ Nie ma mowy o retuszu. Modern Combat w ruchu prezentuje się świetnie. Na Xboksie oczywiście...

■ Helikopter bojowy to w doświadczonych łapach naprawdę potężna broń. Ciężko go zestrzelić, a spustoszenia jakie sieje są potworne.

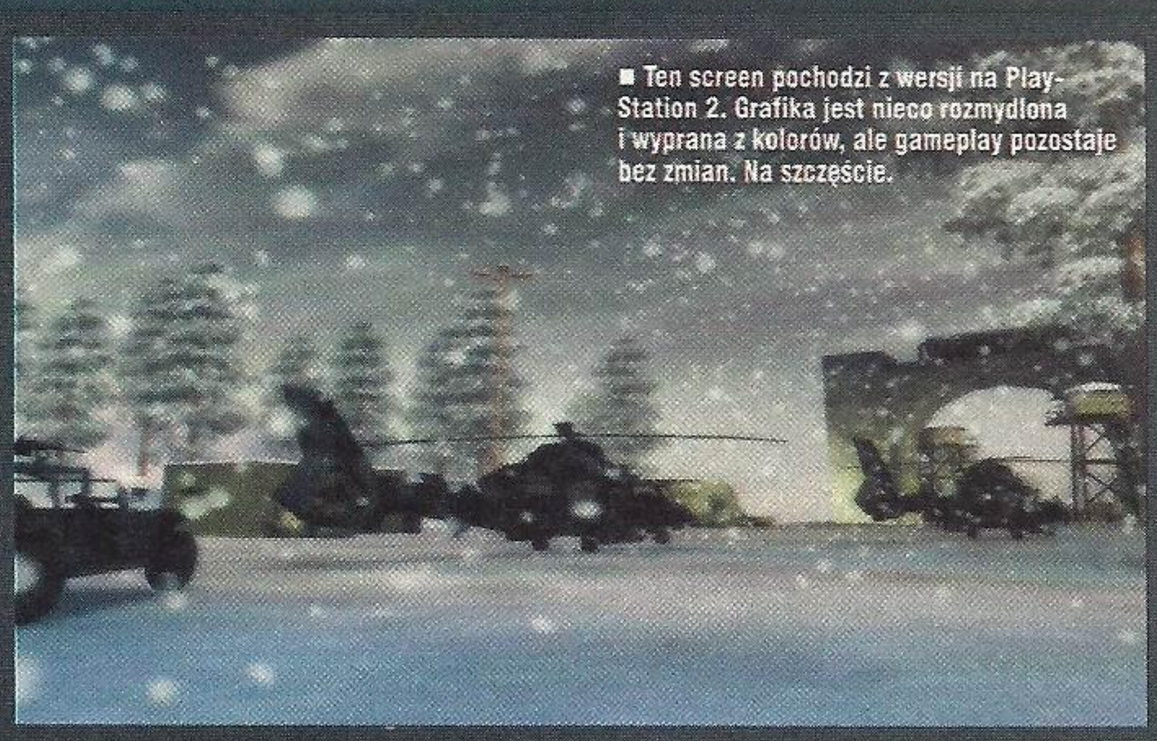
NOWOCZESNY BÓJ

Tytuł Modern Combat nie jest tylko pustym sloganem. Ogromne wrażenie zrobiła na mnie duża interaktywność pola walki, po którym zebrani dziennikarze szaleli jako zabójcy, snajperzy, lekarze, mechanicy i wyborowi strzelcy. Podobnie jak Halo 2 i Mercenaries, Battlefield 2 pozwala graczom na przejmowanie i pilotowanie blisko trzydziestu wehikułów, wśród których namierzycie między innymi terenowe Humvee, czołgi, samochody cywilne, a nawet bojowe śmigłowce! Mało tego. Każdy z pojazdów można obsadzić maksymalnie czterema uzbrojonymi typami, gdzie jeden trzyma za kierownicę, drugi obsługuje pokładowe działko, a dwaj pozostali prowadzą ostrzał z broni ręcznej.

Rozbawiła mnie sytuacja, w której przejąłem wolnostojący śmigłowiec, a siedzący nieopodal dziennikarz krzyknął do mnie z uśmiechem – „wygląda na to, że teraz jesteśmy w jednej drużynie, stary". Okazało się, że mój nowopoznany przyjaciel sprawdzał skuteczność pokładowego działa, kiedy ja postanowiłem wystartować. Problem w tym, że kiedy przelatywaliśmy nad ruinami miasta, w którym akurat toczyły się walki, ja pomyliłem klawiszologię i wyskoczyłem z kabiny popełniając widowiskowe samobójstwo. Nie wiem, co działo się potem z beztrosko szybującym helikopterem i kurczowo trzymającym się działka Anglikiem, ale już nigdy nie nazwał mnie przyjacielem. Cóż, na tym polu walki miłość nie zakwitła...

Niemniej możliwość wspólnego kontrolowania blisko trzydziestki pojazdów i siania z ich pomocą zniszczeń budzi respekt. Możliwości jest tak dużo, że w trakcie grania kolejne taktyki będą rodziły się w Waszych głowach jak grzyby po deszczu. Ja na przykład wpadłem na pomysł, aby przymocować do samochodu ładunek C4, rozpędzić się w stronę czołgu, wyskoczyć i zdetonować plastik, gdy fura znajdzie się w zasięgu bojowej maszyny. Taka akcja zaoszczędziła mi wiader amunicji i wzbudziła powszechną aprobatę. Co więcej, sterowanie wehikułami nie wzbudza najmniejszych problemów i jest (jak to się modnie mówi) bardzo intuicyjne. Najważniejsze manewry (nawet śmigłowcem bojowym) wykonuje się przy pomocy lewej, analogowej gałki na joypadzie, podczas, gdy druga pozostaje praktycznie nietknięta. Obserwując przybyłych gości, z czystym sumieniem mogę też stwierdzić, że najbardziej popularnym w Europie trybem będzie Capture the Flag, gdyż to on cieszył się tego popołudnia największym powodzeniem. Zabawa polegała na znajdowaniu wolnostojących flag i malowaniu ich na własny kolor. Jeśli zespół przejął flagę, od tego momentu naliczane mu były punkty. Oczywistym jest, że każda ekipa chciała wejść w posiadanie jak największej ilości punktów, więc bitwa o płótno była konkretna. A ponieważ sam proces przejmowania flagi wymagał od żołnierzy zatrzymania się na kilkanaście sekund w określonym polu, często padali oni ofiarami bezdusznie kampujących snajperów. Aha, im więcej przejętych flag na terenie miasta, tym więcej możliwości respawnu, dlatego warto się było starać.

OPINIE KOLEGÓW PO FACHU > Pięćdziesięciu dwóch dziennikarzy z trzynastu krajów miało okazję naocznie przekonać się, jak w przyszłości prezentował się będzie konsolowy Battlefield 2: Modern Combat. Trzeba przyznać, że niektórzy z nich to rasowi gracze, którzy uwiesili się na joypadach i do samego końca nie chcieli odpuścić, inni zaś robili wszystko, byle tylko nie przysiadać do wspólnej zabawy. Przyznam, iż strasznie byłem ciekaw opinii moich nowopoznanych kolegów (i koleżanek), dlatego postanowiłem urządzić z nimi krótkie miniwywiady. Wiadomo – im dłużej ktoś grał, tym więcej miał do powiedzenia. Włoch ocenił grę jednoznacznie – „Nuda. Totalna nuda. Nudne strzelanie, nudne gadanie przez headset. A grałeś w San Andreas? Co za nuda...". Norweg miał w tym temacie więcej do powiedzenia – „Battlefield 2 będzie dla konsolowych maniaków tym, czym był Counter Strike dla właścicieli PC – biblią online"! Bardzo oryginalnie do sprawy podeszła dziennikarka z Belgii (urocza!), która biegała między stanowiskami i obserwowała monitory, ale sama nie zagrała. „Tak naprawdę, to nie interesuje mnie ani wojna, ani gry o niej" – przyznała z rozbrajającą szczerością. Innego zdania było dwóch dziennikarzy ze Szwecji, którzy katowali grę bite pięć godzin, a z minuty na minutę wkręcali się coraz bardziej („Ta gra jest lepsza i lepsza!") oraz Niemiec, który ku mojemu zaskoczeniu lekko łamaną polszczyzną powiedział – „zajebista gra, nie"? Nie mam pytań. ■



■ Ten screen pochodzi z wersji na PlayStation 2. Grafika jest nieco rozmydlona i wyprana z kolorów, ale gameplay pozostaje bez zmian. Na szczęście.

SI? PO CO. A MOŻE...

„Absolutnie nie przejmujemy się sztuczną inteligencją – w Battlefield 2 kompletnie ją sobie odpuściliśmy" – mówi z szerokim uśmiechem Chris Gibbs. To oczywiście żart, gdyż w rzeczywistości, zachowanie konsolowych żołnierzy pieczołowicie szlifowano na trzech różnych poziomach zaawansowania. Pierwszy z nich to inteligencja podróżującej z graczem ekipy. Wirtualni koledzy po fachu muszą zachowywać się jak prawdziwi pomocnicy, a więc reagować na komendy grającego, wspomagać go podczas akcji, rozstawiać się w bezpiecznych miejscach, prowadzić kilka rodzajów ostrzału i nie robić niczego głupiego. DICE wie, jak upierdliwi potrafią być średnio rozgarnięci „pomocnicy" i dołożyło wszelkich starań, aby takie przypadki tu nie wystąpiły. Lecimy dalej. Drugim poziomem inteligencji jest zachowanie samych przeciwników. Przeciwna drużyna po prostu musi stosować zmienne taktyki ataku i nie działać według tych samych szablonów. Raz będzie się skradać i spokojnie planować każdy krok, zaś innym razem ostro napierać przed siebie miażdżąc nas siłą ognia. Nie zapominajmy, że wirtualny przeciwnik też pilotuje

samoloty, też prowadzi opancerzone wozy i również decyduje, jak w danym momencie zareagować. Jest jeszcze inteligencja trzeciego poziomu i odpowiada ona głównie za to, jak otoczenie gry dopasowuje się do Waszego stylu gry. Przykład? Jeśli preferujecie skradanie, skradać się będzie również podróżująca z Wami drużyna. Jeśli przemawia przez Was rzeźnik-destruktor, drużynowe panopki postarają się dzielnie dotrzymywać Wam kroku. Po co to wszystko? Aby single player choć w połowie oddawał klimat, jakim cechują się pojedynki online. Aby cały ten wojenny chaos, dramatyczna wymiana informacji i zespołowa strzelanina nie były tylko domeną sieci.

Tym, co odróżnia single od multiplayera są punkty, które konsola przyznaje za poziom i jakość gry. Im więcej strącicie przeciwników bez uszczerbku na własnym zdrowiu, im precyzyjniej zastrzelicie kilku twardzieli, tym więcej punktów program wypłaci. A punkty to bardzo przydatna sprawa, gdyż dzięki nim dobierzecie się do sporej ilości nagród, dodatków do posiadanych broni i coraz wyższych odznaczeń. Takie bonusy z reguły dobrze robią trybom dla samotnych strzelców i podejrzewam, że nieźle sprawdzą się także w Battlefield 2 offline.

Po kilkugodzinnej zabawie z grą zadałem twórcom szereg podstępnych pytań. Otóż długie i widowiskowe przeładowywanie broni oraz masy kolorowych filtrów sterujących klimatem widziałem już w Killzone. Punkty za bezkolizyjną i widowiskową zabawę pojawiają się w co drugiej grze Capcomu. Przejmowaniem wehikułów i obsługą wolnostojących działek zajmowałem się już w Halo 2 i Mercenaries. Zapytałem, czy Battlefield 2 przypadkiem nie za bardzo wzoruje się na innych wielkich tytułach. Odpowiedzi dostałem dwie. Pierwsza to taka, że dobry programista nigdy nie pozostaje obojętny na to, co dzieje się wokół niego. Jeśli widzi w innej grze element wart uwagi, natychmiast stara się zaadaptować go na potrzeby własnej produkcji. Branża gier video to nie tylko wymyślanie nowych patentów, ale również umiejętne podpatrywanie. Po drugie – Battlefield 2 ma kilka cech, których próżno szukać w pozostałych strzelankach na konsole, jak choćby 24 osobowego, sieciowego multiplayera. Producenci z reguły poprzestają na szesnastce. Kolejnym mocnym punktem gry jest również bardzo dobra, realistyczna fizyka. Może nie do końca podobał mi się fakt, że to właśnie na mnie producent postanowił zademonstrować jej działanie, ale chociaż widziałem wszystko z bliska. „Popatrzmy, jak zachowuje się ciało żołnierza po trafieniu z granatnika" – powiedział Scott Evans zgromadzonym przy nim Brytyjczykom, a następnie poczułem, że w wyniku eksplozji mój Spec Ops wzbija się w przestworza. Znacznie lepiej wyglądało to na ekranie Scotta, na którym ujrzałem lecącego mnie, zaczepiającego nogą o barierkę wieży strażniczej, a następnie spadającego niczym szmaciana lala w stronę ziemi. Wyglądało to naprawdę przekonywująco i boleśnie. Na początku myślałem, że DICE po prostu użyło starego dobrego Havoka, jednak procedury liczące fizykę napisano zupełnie od podstaw. Nieźle.

JAK TY WYGLĄDASZ!

Oprawa Battlefield 2: Modern Combat to skomplikowana sprawa – z tej przyczyny, że wersje na PlayStation 2 i Xboxa pod kątem wizualnym prezentują się bardzo odmiennie. Grafika w obu przypadkach wypada nieźle, ale niespecjalnie zdziwi Was fakt, że konsola Microsoftu przelicza bardziej szczegółowe i plastyczne obiekty (świetna woda!), wyraźniejsze sylwetki żołnierzy, bardziej płynną animację i lepsze jakościowo filtry graficzne. Jasne, PlayStation 2 stara się dzielnie dotrzymywać jej kroku, ale mniej szczegółowe tekstury i wyprane z kolorów miejscówki niespecjalnie muszą się podobać. Powiem tak: obie wersje Battlefielda 2 wzbudzały podobne zainteresowanie, jednak redaktorzy chętniej wybierali stanowisko z Xboxem. PS2 broni się natomiast naprawdę dobrym, znacznie lepszym niż w przypadku Xa sterowaniem. Aha, pomijając kwestię grafiki, w obu wersjach gier na polu walki wymiata się identycznie – gameplay jest zatem identyczny. Natomiast sprawa udźwiękowienia drugiego Battlefielda pozostaje chwilowo niewyjaśniona. Obecnie toczą się dyskusje z pięcioma znanymi kompozytorami, ale najprawdopodobniej skończy się na człowieku imieniem Michael Kamen, a więc mistrzu, który stworzył muzykę do *Kompanii Braci*. Jest on także twórcą orkiestrowego, dynamicznego i bardzo dobrego motywu muzycznego do trailera pokazywanego w trakcie prezentacji. Jeśli ścieżka dźwiękowa zostanie utrzymana w takich klimatach, to już teraz wiadomo, że będzie w najgorszym wypadku bardzo dobra.

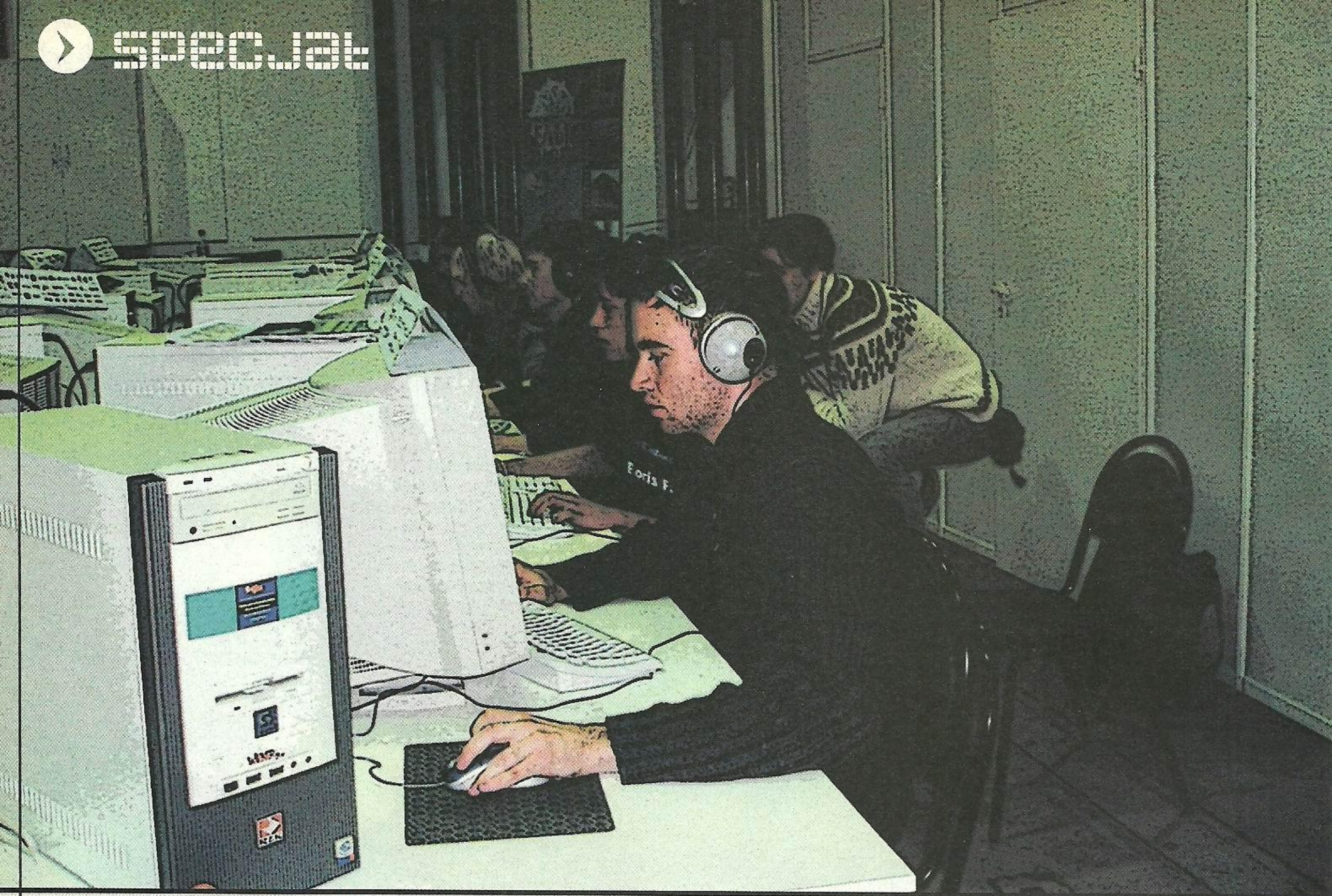
PRZYSZŁOŚĆ...

Do premiery gry pozostało mnóstwo czasu (listopad 2005), a autorzy zapewniają, że nie odkryli jeszcze wszystkich kart. Jestem pod ogromnym wrażeniem potencjału, jaki czai się w sieciowych potyczkach Battlefielda i pozostaje mieć nadzieję, że przekona się o tym możliwie jak najwięcej osób. Ciężko wyrokować, jak przyjmie się tryb single player, który mimo że jest potężnie rozbudowany i zaopatrzony w trójpoziomową inteligencję przeciwników, nigdy nie zapewni równie dużych emocji, jak sieciowy multiplayer z żywymi przeciwnikami. Seria Battlefield bardzo ładnie przesiada się jednak na konsole i można być pewnym, że tutaj również nie zabraknie jej fanów.

Matt ■ ■

■ Świat drugiego Battlefielda w pigułce. Zwróćcie uwagę na maleńkiego pilota wylatującego z wraku helikoptera.

■ Kto wyjdzie cało z tego starcia? Myślę, że największe szanse ma ten mały żołnierzyk w prawym dolnym rogu...



ZAWÓD: BETATESTER

Testowanie gier na długo przed tym, zanim zobaczy je świat, to jedno z tych nielicznych zajęć, które marzy się każdemu graczowi. Pytanie tylko, czy perspektywa długich godzin, a w rezultacie dni, miesięcy i kwartałów spędzonych z jednym tytułem, który ciągle i na okrągło się wiesza i wymaga dopracowywania, to rzeczywiście praca marzeń...

A może najgorszy z możliwych koszmarów? To zupełnie tak, jakby wstawiono Was do klatki z telewizorem, jedną grą i konsolą, a Waszym zadaniem było... granie i raportowanie zauważonych błędów. Problem w tym, że klatka będzie zamknięta tak długo, aż produkt zostanie wyszlifowany na diament. Gorzej, jeśli macie już dość, a końca nie widać.

Pomiędzy graniem dla przyjemności, a graniem zawodowym jest spora różnica. W tym drugim przypadku nie można wyłączyć gry, bo się znudziła lub zrobiła za trudna. Granie zawodowe, jak choćby testowanie wczesnych wersji gier, to często długie i mozolne testy niekoniecznie ulubionych gatunków, które trwają od rana do wieczora i niekoniecznie mają coś wspólnego z przyjemnością. O ile dawniej, zawód betatestera był absolutnie nieznany i raczej zbędny, tak dziś nie istnieje już poważny developer, który nie posiadałby odpowiedniego zaplecza katującego beta wersje najnowszych produktów. Jeśli nigdy nie interesowały Was ciekawostki z życia dużych producentów gier, to na pewno nie wiecie, że Rockstar (tak, tak – TEN Rockstar, twórca megaserii Grand Theft Auto) zatrudnia blisko dziesięciu betatesterów (i jedną betatesterkę), którzy dzień i noc, siedem dni w tygodniu katują jeden i ten sam tytuł tylko i wyłącznie po to, aby mieć pewność, że ukończona gra nie wysypie się po czterech pierwszych levelach, nie zatnie się po zrobieniu „nieprzewidzianej" akcji i nie wyświetli rzeczy, których gracze zobaczyć nie powinni. Kiedy spędzacie z jednym tytułem więcej, niż kilkanaście godziny na dobę, organizm zaczyna szaleć i mówi o tym nie jeden, a kilku zawodowych betatesterów. Rich Huie, 23-latek pracujący przy testowaniu „betek" w Rockstar mówi: „Wszyscy cierpimy na dziwne i kompletnie niezrozumiałe dla nas sny. Mniejsza nawet z tym, że sny potrafią włączać się na długo przed tym, zanim pójdziemy tak naprawdę spać. Ostatnio zorientowałem się, że śnię, gdy uświadomiłem sobie, że gram w jakieś mordobicie wraz z Rayem Liottą i Joe Pescim." Jego kolega po fachu – Joe Green, 35-letni weteran betatestingu często śni, że jest w środku Pac-Mana i musi pożerać wszystkie te kropki, co strasznie go męczy. Inne przemyślenia ma Lance Williams, chłopak naprawiający błędy w grze State of Emergency. „Ilekroć idę ulicami Manhattanu i mijam jakiegoś policjanta, myślę sobie – hm, z tym gościem poradziłbym sobie bez problemu. Wcale nie chcę tak myśleć, ale to włącza się samoczynnie!"

Dziwne i niezrozumiałe sny to jednak mała cena za coś, co niejeden z Was na pewno uzna za najlepszą pracę na świecie. Testerzy, bądź, jak się barwnie przedstawiają światu – analitycy do spraw jakości – są przecież opłacani. Innymi słowy, przez cały dzień robią dokładnie to, co każdego wieczoru robicie także Wy – rozwalają się wygodnie przed telewizorami, wysypują chrupki, napełniają szklanki Colą i grają do upadłego. W przeciwieństwie do zwykłych graczy, moment, w którym nudzi się gra wcale nie jest powodem do jej wyłączenia. Trzeba pracować dalej, co oczywiście przestaje być w którymś momencie zabawne. Ale pełniona przez nich funkcja jest w pewnym sensie elitarna, wszak stoją na straży branży, która w 2007 roku (według szacunków) warta będzie prawie 38 miliardów dolarów! I jeśli poważny developer chce uszczknąć sobie choć trochę z tego słodkiego tortu, zwyczajnie musi o nich pamiętać! Bo ostatnią rzeczą, jakiej chce wydawca, to wypuszczenie „zarobaczonej" zabawki, którą klienci wyśmieją już na drugi dzień po zakupie. Jedyną metodą na upewnienie się, że gra wychodzi na rynek „czysta" jest zatrudnienie hardkorowych graczy, którzy mogą spędzić z tytułem tysiące godzin rozgryzając go na wszystkie możliwe sposoby, bez narzekania na obolałe kciuki i przekrwione oczęta.

Jak wspomniałem, gry nie zawsze przechodziły przez tak dokładne testy jakościowe jak obecnie. W złotych latach osiemdziesiątych (kiedy wszystko, ale to wszystko było przecież lepsze), developer sam testował własne gry przed wypuszczeniem ich na rynek. W momencie, gdy przemysł growy zaczął doganiać filmowy – jakość i wiążące się z nią hardkorowe testy nabrały zupełnie nowego znaczenia. Firmą, która w 1988 roku jako pierwsza powołała osobny departament do testowania gier, było Nintendo of America. Jednym z pierwszych ludzi, którzy mogli nazwać się betatesterami z prawdziwego zdarzenia, był Michael Kelbaugh, człowiek od zawsze kombinujący,

„Wszyscy tu cierpimy na dziwne i kompletnie niezrozumiałe dla nas sny. Mniejsza nawet z tym, że sny potrafią włączać się na długo przed tym, zanim pójdziemy tak naprawdę spać. Ostatnio zorientowałem się, że śnię, gdy uświadomiłem sobie, że gram w jakieś mordobicie wraz z Rayem Liottą i Joe Pescim." – Rich Huie, tester w Rockstar

jak zatrudnić się przy sprawdzaniu jakości gier. „Kiedy zaczynałem swoją pracę, Nintendo potrzebowało tylko dwóch betatesterów." – mówi Michael – „Teraz nie doliczysz się nas mniej, niż 350." Robi wrażenie, prawda? A Nintendo to przecież nie jedyna firma, która ściśle przykłada się do wysokiej jakości własnych gier. Podobną liczbę testerów zatrudniają trzy najbogatsze korporacje na rynku – Sony, Microsoft i EA. Dosłownie opada mi szczęka na myśl, że największe kompanie testują od 30 do 70 gier rocznie, a każdej z nich poświęcają kilka miesięcy na wnikliwe lustracje. Pamiętam, jak zapytałem jednego z członków Guerrillas, czy przeszedł już gotową wersję Killzone. Odpowiedział mi, że nie, bo jego obowiązkiem przez ostatnie dziewięć miesięcy było kończyć tę grę raz za razem. I ma już dość. To tylko jeden przykład. Wiele gier ląduje w konsolach betatesterów na okrągły rok przed tym, jak ukażą się w sprzedaży. I właśnie przez ten rok tester ma za zadanie bawić się jedną, pełną błędów grą. W Rockstar, każda gra przechodzi blisko 30 tysięcy godzin wnikliwych badań. „Zdajemy sobie sprawę z tego, jak wielkim problemem dla testerów jest studiowanie aplikacji na kilka tygodni przed jej wydaniem, dlatego staramy się coraz wcześniej i wcześniej wysyłać im wersje do ograniа." – mówi Jamie King, szef programistów w Rockstar – „Nikt nie chce spędzać 168 godzin w tygodniu przed telewizorem pod naciskiem szybkiego wydania gry." Inna sprawa, że tydzień więcej godzin nie ma.

Duże korporacje szczególnie polubiły sezon wakacyjny, gdyż mogą wówczas rekrutować tony ochotników i „wolnych strzelców" wśród odpoczywającej od szkolnych obowiązków młodzieży. Czemu? No właśnie. Betatesting to robota bardziej dla miłośników gier, niż ludzi szukających szybkiego zysku. Jasne, profesjonalni testerzy zarabiają od 20 do 50 tysięcy dolarów rocznie, ale jakąś nadzwyczajną kwotą to oczywiście nie jest (przeciętne amerykańskie wynagrodzenie to 33 dolary na godzinę i blisko 65 tysięcy baksów rocznie). Ochotnicy pozyskani z ogłoszeń są jeszcze tańsi. Oni zadowalają się raptem dziesięcioma dolarami na godzinę i (a jakżeby inaczej) – darmowymi grami! Być może widzicie w tym jakiś wyzysk, ale wiedzcie, że takim ochotnikom łatwiej potem zaczepić się w firmie na dłużej. „To zdecydowanie najlepsza i najszybsza droga, aby w przyszłości zająć się profesjonalnym betatestowaniem gier." – mówi Kelbaugh, który zaczynał przecież z tej samej pozycji. „Jeśli naprawdę chcesz żyć z testowania gier, musisz nauczyć się je łamać. Jeśli chcesz wiedzieć, jak je łamać – nie ucz się grania, a oszukiwania". Sprytne.

Biuro Rockstar mieści się trzy piętra nad zatłoczonym skrzyżowaniem przy Broadwayu w Nowym Jorku. Dokładnie taką wysokość miały do pokonania dwie konsole PlayStation 2, kiedy testerzy płynnym ruchem ręki wyrzucili je przez okno. Wyobrażacie sobie, do czego może prowadzić długie posiedzenie nad testowanym tytułem? Piszecie listy o tym, jak połamaliście w nerwach pada lub poczęstowaliście znajomego zestawem przekleństw, ale... żeby wywalać za okno dwa sprawne egzemplarze PS2? Okazuje się, że betatesterzy w Rockstar prześcigają się w finezji zadawania bólu ich narzędziom pracy. Mój faworyt położył obok pracującej konsoli suszarkę do włosów (nastawioną na maksymalne grzanie) i zostawił taką konstrukcję na weekend. Inny szeryf wrzucił pracujący sprzęt do zamrażarki i nie raczył go z niej wyjąć wcześniej, niż przed upływem tygodnia. Zabawne, ale dające też ostro do myślenia. Otóż długie testy, jak zgubne dla ludzkiej psychiki by nie były, są po prostu niezbędne, aby zapewnić grom optymalną jakość. Gracze, którzy płacą za swoje gry, coraz częściej doszukują się w nich błędów i nieprawidłowości. Jeśli tester ich nie znajdzie, oni je znajdą. Ale wtedy będzie już za późno. Praca testera nie polega zatem na podążaniu zgodnie z linią scenariusza i biegnięciu z góry wyznaczoną ścieżką, ale skakaniu w miejscu, gdzie skakać się nie powinno, włażeniu tam, gdzie teoretycznie wleźć się nie da i wysadzaniu w powietrze elementów, których eksplozja nikomu nie przyszłaby do głowy. Gracze to takie nieprzewidywalne istotki, które lubią czasem zrobić coś na odwrót. Zadaniem testera jest wiedzieć to, co my pomyślimy w przyszłości. Brzmi wzniośle.

„Dostarczanie złych wiadomości sprawia, że developerzy postrzegają nas jak wrzód na tyłku, który pojawił się znikąd. Nikt nie przyjmuje do wiadomości, że jesteśmy profesjonalistami, których sami zatrudnili, abyśmy plinowali jakości produktu." – Rich Rogers, tester SCEE

Poznajcie Lance'a Williamsa. Lance to jeszcze jeden żołnierz w licznej armi betatesterów zatrudnionych w szeregach Rockstar i ostatni bohater naszej opowieści. Na jego przykładzie doskonale widać, jak pracuje tester, który nie tylko szanuje to, co robi, ale wie również, jak łamać gry. Cofnijmy się o trzy lata. Rockstar ma kilka tygodni na skończenie gry State of Emergency, czyli naszego ulubionego symulatora kontroli tłumów. Williams wybiera sobie postać o imieniu Hector Soldado (aka Spanky) i wbija się w tryb Revolution. Jego zadaniem jest chronienie Marcusa Washingtona przed rozwścieczonym tłumem. Masakrując nadbiegających ludzi, Williams nagle odwraca się w stronę Washingtona i wyprzedaje mu cały magazynek z podręcznego pistoletu. Washington jednak nie umiera. Programiści po prostu nie przewidzieli okoliczności, w których gracz zabija postać, którą miał ochraniać. Błąd oczywiście zostaje naprawiony, a Williams ma poczucie dobrze spełnionego obowiązku.

Szukanie w grach drugiego, trzeciego i dziesiątego dna to jedna z najbardziej poszukiwanych umiejętności wśród testerów. „Musisz nauczyć się iść pod prąd, biegnięcia w drugą stronę, schodzenia z przeprogramowanych ścieżek" – mówi pracujący dla Nintendo, Michael Kelbaugh – „dojechanie na metę jako pierwszy, zgarnięcie najwyższego wyniku lub niespotykana zręczność w paluchach to rzeczy nieistotne z punktu widzenia testera. Jeśli masz iść w lewo – kurcze, idź w prawo i próbuj do góry!" Ale nie jest też tak tragicznie, jakby się wydawało. Testerzy z reguły otrzymują szczegółową listę rzeczy, którym muszą się wnikliwie przyjrzeć. We wspomnianym State of Emergency, zadaniem Williamsa na kolejnych kilkanaście dni było na przykład bieganie z bejsbolową pałą w ręku i tłuczenie szklanych wystaw. Jeśli któreś okno nie pęknie, bądź potłucze się w jakiś nielogiczny sposób, Lance odnotowuje błąd w firmowej bazie danych, skąd trafia on bezpośrednio do developerów, którzy tylko czekają na podobne kwiatki.

Podobno betatesterzy doszukują się średnio piętnastu tysięcy błędów w każdej grze, co czyni ich pracę nieocenioną dla odbiorców. I producentów. Jasne, i tak nie wszystko da się znaleźć, a czasem potrzeba dosłownie przypadku, żeby doszukać się robala. Taki przypadek pojawił się na przykład podczas testowania gry Blast Corps., którą Nintendo na dniach miało pchnąć na rynek. Na trzy dni przed oddaniem gry do tłoczni, jeden z testerów odłożył pada i wyszedł na lunch. Kiedy go nie było – jego samochód przedostał się jakimś cudem przez ścianę budynku i zaczął jechać po pustym, nie napisanym obszarze gry. Oczywiście tłoczenie zostało wstrzymane, a kod poprawiono dosłownie w ostatniej chwili.

Szukanie błędów w kodzie nie jest może najwdzięczniejszym zawodem na świecie, ale chyba jeszcze gorzej być w takim momencie programistą, który w gorączce musi odszukać nieprawidłową linijkę kodu i sprawić, żeby działała poprawnie. „Dostarczanie złych wiadomości sprawia, że developerzy postrzegają nas jak wrzód na tyłku, który pojawił się znikąd." – komentuje Rich Rogers z Sony Computer Entertainment America – „Nikt nie przyjmuje do wiadomości, że jesteśmy profesjonalistami, których sami zatrudnili, abyśmy pilnowali jakości produktu."

Skąd się biorą betatesterzy? Cóż, są nimi zwykli i niezwykli gracze, którzy przechodzą przez normalne rozmowy kwalifikacyjne, w trakcie których pracodawcy szukają u nich odpowiednich do tej roboty cech. Aby być dobrym, trzeba poprawnie wyrażać swoje spostrzeżenia i pomysły. Połową wyzwania w betatestingu jest przecież doszukiwanie się robali i klarowne ich opisywanie odgrywa tu kluczową rolę. „Z reguły pytam ludzi o ulubiony tytuł i proszę o krótką charakterystykę" – mówi Peter Wang, menedżer do spraw sprzedaży w Microsoft Games – „To, co chcę usłyszeć, to głęboka i wnikliwa analiza, skupienie się na małych szczegółach. Nie interesują mnie ogólniki, że gra jest fajna, bo jest. Tacy ludzie wracają do domów." Ponad tym wszystkim musi też figurować pasja. Pasja do gier, pasja do nowinek technicznych. Betatesty przeprowadzają gracze z krwi i kości, a nie osoby trzymające pada w ręku po raz pierwszy.

Zawód betatestera staje się coraz bardziej powszechny, a z jego usług korzysta każdy developer. Być może, któregoś pięknego dnia w Polsce też stanie się potrzebny. Czekacie na to, prawda?

Matt ■ ■

DZIEŃ Z ŻYCIA BETATESTERA

8:55
Odpalenie Mercenaries. Znowu Jacob. Znowu Matthias. Jennifer. To już dziewięćdziesiąty drugi dzień, który zaczyna się tak samo. Gapienie się w ekran powoduje coraz większą frustrację.

10:15
Granat rzucony w czołg nie eksploduje. Wysadzony budynek nie zamienia się w ruinę. Pociski nie krzywdzą koreańskiego żołnierza. Jacob wlazł przez ścianę do budynku, ale nie może wyjść. Raport do bazy danych. Gra się zawiesza. Restart.

11:25
Relaks, czyli zamknięcie oczu w drodze na kawę. Zapuszczenie w słuchawkach motywu przewodniego z *Piratów z Karaibów*. Motyw znam na pamięć, przecież słucham go dziesiąty dzień z rzędu.

13:15
Debata nad tym, czy umieścić na jednym z budynków szyld McDonaldsa i, czy w warunkach, w jakich rozgrywa się gra – przetrwałby on tak długo.

15:30
Nie. W grze nie będzie logo amerykańskiego producenta hamburgerów. Będą za to neony w lokalnym języku. Budynki po eksplozjach obracają się już w ruiny, ale jeden z nich odmawia współpracy. Raport do bazy danych. Gra wiesza się. Restart.

16:15
Ruchy nóg nie zgadzają się z prędkością, z jaką przesuwa się podłoże. Chwilę potem bohater radośnie zapada się po pas w asfalcie, a jeszcze później z niewyjaśnionych przyczyn ginie, mimo iż nic nie miało prawa go zabić. Leci kolejny raport. Kolejna zawieszka. I restart.

17:55 – 18:02
Oczy pieką. Jacob. Matthias. Jennifer. Doszukiwanie się bugów. Kawa. *Piraci z Karaibów.* Oczy pieką. Jacob. Matthias. Jennifer. Doszukiwanie się bugów. Słodki batonik. Frustracja. Oczy pieką.

20:55
Gra wiesza się. Mi też niewiele brakuje. Do domu.

BYŁEM TESTEREM

Tak jest. Testowanie gier to nie bułka z masłem. Nie można tu w ogóle mówić o zabawie – to ciężka harówka, jak wiele innych. Dodatkową bolączką bardzo szybko okazują się nienormowane godziny pracy. Brzmi przyjemnie i czasami rzeczywiście zdarza się, że szybko uda się wyłapać i zgłosić wszelkie błędy (choćby ze względu na to, że dostarczona do testów beta może być w początkowym stadium tworzenia i nie zawierać zbyt wiele), więc w oczekiwaniu na nową, obszerniejszą i porządnie zabugowaną wersję, można wcześniej wyjść z biura. Oczywiście, jeśli developer potwierdzi, że nowy build przybędzie dopiero jutro, bo czasami programista po prostu nie wie, jak szybko uda mu się nanieść poprawki. A wtedy człowiek siedzi przed kompem, błąka się po studiu, od biedy gra w inne gry (ale zarzekam się, że woli w takich sytuacjach pobiegać po parkingu, niż grać) nudząc się i denerwując na przemian.
Jednak z nienormowanymi godzinami pracy częściej bywa tak, że praca nie kończy się po ustawowych ośmiu godzinach. Podczas końcowych etapów pracy panuje prawdziwa gorączka, a wtedy siedzenie w biurze od rana do 1-2 w nocy to norma. Dwie takie kilkunastogodzinne sesje z niewielkimi przerwami na sen dały mi do myślenia. A wypada Wam wiedzieć, że nie pracowałem jako betatester, ale localisation tester, który chyba ma nieco łatwiej – to gość, który sprawdza czy wszystko jest przetłumaczone prawidłowo na rodzimy język, czy trafia w kontekst, czy wyświetlana na ekranie ikona X nie zasłania polskiego napisu, czy w menu wszystko się mieści, czy czcionka jest prawidłowo dobrana, czy napisy nie zachodzą na ramkę... To wszystko wiąże się oczywiście z koniecznością wielokrotnego przechodzenia gry i przyglądaniem się jej z każdej możliwej strony. Raportujesz coś, dostajesz poprawioną wersję, wszystko cacy, a w następnej błąd powraca, bo zmieniło się jeszcze coś, co ma na to wpływ. I zaczyna się od nowa. A kiedy jeszcze dostałem tysiące sampli do przesłuchania i zweryfikowania ich prawidłowości z gigantycznym arkuszem Excela zawierającym skrypt gry, myślałem, że wypłyną mi oczy. Na dodatek okazało się, że w polskiej wersji brakuje niektórych kwestii, które zawiera oryginał i z tym też należało się uporać przez wyszukanie tych właściwych i dodanie do bazy. Mrówcza i zabójcza praca. A i tak miałem szczęście, że trafiła mi się w miarę sensowna gra, zaś bugów i miejsc, gdzie się zawieszała nie było zbyt wiele. Ledwie kilkadziesiąt. Wersja na PC była ponoć o wiele bardziej frustrująca. **[Oskar ■ ■]**

RECENZJE

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI W MAJU

Miesiąc średniaków? Uh-hum...

BLIZZARD BEAST
Entuzjasta wyścigów entuzjastycznie przyjął Enthusia Professional Racing, jednak z każdym kolejnym okrążeniem lekko rzedła mu mina. Gran Turismo 4 może spać spokojnie, choć pojeździć można. Za to DUB...

KAXI
Nowe gry na GameCube w sile trzech wydanych przez Nintendo w jednym numerze Neo+ to chyba ewenement na skalę... całej generacji konsol. Ale czy Mario Tennis, Mario Party i Star Fox Assault rozgrzały mu krew?

MATT
Po akcji „Szwecja" Matt przystąpił do obgrywania Wipeout Pure oraz kilku mniej kręcących go tytułów. Jak choćby Dragon Ball Z Sagas, ale csiii... I tak kolejne gry spod znaku Smoczych Jaj trafią właśnie do niego.

MARCELLUS
Zastępca szefa miał w tym miesiącu jedno, ale za to szalenie istotne zadanie: nie przegr... To znaczy zamknąć się w domu na trzy doby z DUBem, a następnie wypełznąć z efektami. Padając, zdołał wręczyć nam recenzję...

MIELU
Gdy nie śmiga na trasie Wrocław – Warszawa – Londyn – Warszawa – Wrocław i nie gra w nowego Medala, recenzuje. Sporo rzeczy, w tym świetnie zapowiadającą się Area 51 czy ambitnego Scraplanda. Crapy też są, a jakże.

GRABARZ
Master Grabber po pełnym napięcia oczekiwaniu otrzymał wreszcie Doom 3 na Xboxa. I co? I już po napięciu, bo nie ma oczekiwania, hehe. A poważnie – więcej w recenzji. Sprawdził także Stolen, kolejnego przedstawiciela skradanek.

OSKAR
Najprawdopodobniej nie lubi ani klocków LEGO, ani filmowej trylogii Lucasa – Gwiezdnych Wojen. Dlatego właśnie wydał się idealnym kandydatem do zrecenzowania LEGO Star Wars. Efekty jego pracy w numerze...

QOORA
Jest przekonany, że w redakcji został zawiązany przeciwko niemu spisek – aż trzy japońskie erpegi jednego miesiąca i wszystkie trzy przypadły w udziale właśnie jemu... Na osłodę recenzenckiego życia sprawdził Dynasty Warriors 5.

GULASH
Gulex nie miał w tym miesiącu łatwego życia – obowiązki red. nacza nieco go przygniotły. On sam określa miniony miesiąc pracy nad numerem krótkim słowem „rzeźnia". Ciekawe czemu uparł się tak na Ridge Racera na NDS?

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

W KOŃCU DOCZEKALIŚMY CZASÓW, W KTÓRYCH JUŻ NAWET W PRZYPADKU RPG FABUŁA ZOSTAŁA ZEPCHNIĘTA NA DRUGI PLAN

Co by nie mówić, ogromną sztuką jest teraz znaleźć rasowego RPGa, w którym tradycyjne zmagania ze złym imperium, czy też odkrywanie tajemnic dawnych cywilizacji nie przeplatałoby się z jeszcze kilkoma równie już wyeksploatowanymi wątkami. Czasami pojawi się jakiś lekki zefirek świeżości w postaci historyjki zahaczającej o problemy wiary czy religii, ale ostatnio nawet ten motyw coraz częściej wkrada się w łaski autorów gier tracąc jednocześnie na swej oryginalności. Nie inaczej jest właśnie w przypadku **Ys: The Ark Of Napishtim**, którego jedną z najbardziej rzucających się w oczy cech jest totalna odtwórczość. Począwszy od głównego bohatera – Adola Christiana – poprzez pseudoelfią rasę oraz „badboyów" wszystko tutaj jest po prostu zgrabną kompilacją RPGowej tradycji dwudziestego wieku. W sumie nie ma w tym nic złego, ale czy naprawdę tak trudno wymyślić coś przynajmniej troszkę ciekawszego chociaż w sferze samej fabuły?

No, ale dobra, niezbyt oryginalna fabuła nie znaczy jeszcze, że sama gra musi być zwykłą i monotonną zbieraniną czarów, dialogów, levelovania i obijania zmutowanych budyniów. Tyle tylko, że w tym wypadku tak właśnie jest. Przygody Christiana – przynajmniej imię ma fajne – rozpoczynają się całkiem standardowo. Ścigany przez wrogów chłopak ucieka przed prześladowcami na swym okręcie, ale w rezultacie morskiej bitwy wypada za burtę i na skutek jakiegoś zbiegu okoliczności trafia na tajemniczą wyspę. Tutaj akcja rusza już z kopyta i wkrótce zaczynamy odkrywać mroczne sekrety dopiero co poznanego lądu.

Od początku do końca zabawy każdego gracza wymagającego dużo od RPG będą raziły dwie rzeczy. Pierwszą jest sztampowa fabuła, o której już wspominałem, a druga to niesłychana wręcz prostota rozgrywki. Dlatego też czym prędzej dodajmy, iż Ys jest „action" erpegiem. Walk jest tutaj dużo, ale jeśli ktoś oczekuje skomplikowanych strategii, wydumanych czarów czy magicznych właściwości, to może solidnie się zawieść.

Podstawową bronią naszego bohatera są trzy miecze korzystające z sił różnych żywiołów, jak chociażby ognia czy wody. Miecze można oczywiście rozbudowywać zwiększając ich siłę czy też dodając pewnych właściwości magicznych. Szkopuł w tym, że kilka ciosów na krzyż i ciągłe skakanie po planszach oraz jak najszybsze nawalanie w przyciski pada to trochę zbyt mało, żeby na dłużej wciągnąć gracza w przygodę. Nie zmienia tego nawet fakt, że różnorodność wrogów począwszy od gigantycznych krabów, poprzez latające demony, a na nieprzyjaźnie nastawionych ptaszorach skończywszy, jest naprawdę spora i wymaga od gracza zastosowania zróżnicowanych metod w trakcie walki. Naprawdę szkoda, że autorzy nie pokusili się o nieco więcej inwencji, gdyż zbyt prosty RPG, to kiepski RPG.

Z drugiej strony trzeba powiedzieć, że pozytywne wrażenie robią liczne postacie, które napotkamy na swej drodze, a z wieloma z nich wiążą się na tyle ciekawe historie, że mogłyby posłużyć za fabułę innego RPG... Równie prostego RPG, ma się rozumieć. Oprawa tego tytułu idealnie pasuje do jego głębi.

A mianowicie, jest ona całkiem przyzwoita, ale brak jej jakiegoś indywidualnego charakteru. Trójwymiarowe tła prezentują się miło dla oka, chociaż przepychu znanego z poważniejszych roleplayów próżno tu szukać. Także postacie i efekty walki nie wywołają u Was zachwytu i nie powalą Was na kolana. Taki już urok tej produkcji – oczekiwania w stosunku do niej nie były zbyt duże, to i produkt finalny nie poraża odbiorcy.

Ale, ale! Jest przecież jedna cecha Ys, która wywołuje u gracza prawdziwe emocje znacznie skuteczniej, niż prosty system czy też przeciętna fabuła. Mam tu na myśli nieziemskie wręcz udźwiękowienie tej produkcji. Nie wiem jak Wy, ale ja czegoś takiego w grach video jeszcze nie spotkałem. To, co zrobili lektorzy użyczający swych głosów bohaterom można chyba bez kompleksów nazwać zbrodnią dokonaną na całym gatunku gier RPG. Fatalne, okropne, beznadziejne, żenujące... Znalazłoby się miejsce na jeszcze więcej epitetów, ale osobiście wolałbym jak najszybciej zapomnieć o głosach, jakie usłyszałem w Ys. Ech, oczywiście troszkę uogólniam i koloryzuję, ale kiedy poznacie kilka postaci żeńskich związanych z Adolem, sami zrozumiecie, co mam na myśli.

Ogólnie nie jest tragicznie. To łatwa, przyjemna i raczej bezstresowa rozrywka dla każdego, kto uważa, że tysiące tabelek z Finałów to jednak trochę za dużo. Ale nawet jak na action RPG zabawa jest w **Ys: The Ark of Napishtim** za krótka – jakieś 12-14 godzin bez zaliczania pobocznych questów. Jedno jest pewne, nie jest to czarny koń w wyścigu o tytuł najlepszego RPG na PS2 i chyba nikogo to nie dziwi. Nawet pośród RPG drugiej ligi znajdą się lepsze pozycje, jak chociażby recenzowany także w tym numerze Growlanser Generations.

Qoora ■ ■

PlayStation 2 — Ja bym za to dwóch stów nie dał.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.6

MEDAL OF HONOR™
WOJNA W EUROPIE

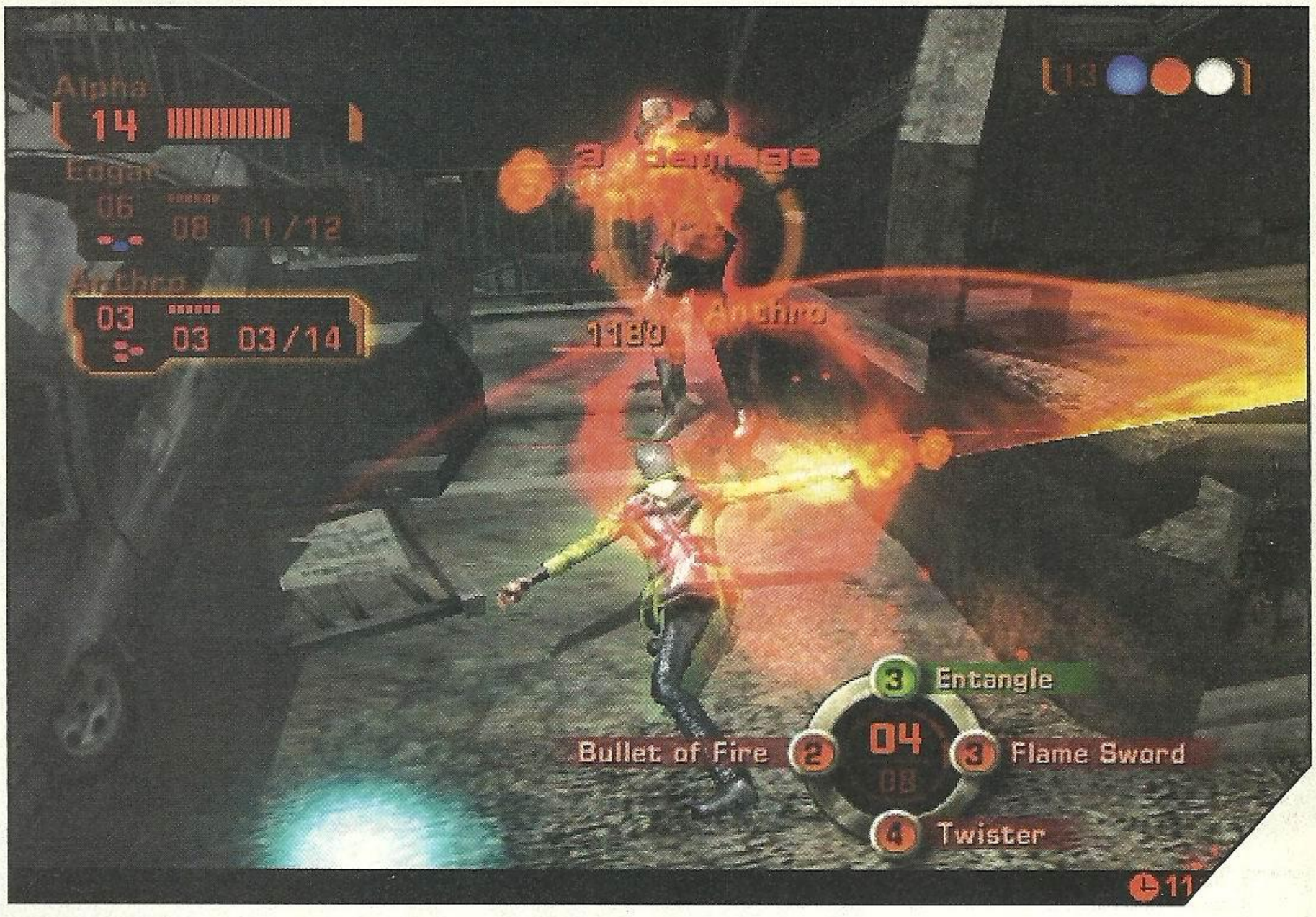
GOD OF WAR™

- **Dobre:** Gafika, niszczące się areny, planowanie walk, możliwość wyboru mocy do arsenału i multiplayer.
- **Złe:** Walki z konsolą są schematyczne i dość łatwe. Dobór różnych mocy ma sens praktycznie tylko w mutli.
- **Brzydkie:** To, że ktoś na siłę próbował wpakować fabułę. Słabą, nudną fabułę. I fatalna muzyka.

Graficy z pewnością oglądali wiele filmów SF, w tym choćby *Blade Runnera* i *Diunę*...

Eksploracja zdecydowanie odstaje od reszty gry - walka jest sto razy lepsza.

Możliwość wyboru mocy i opracowanie właściwej taktyki walki to klucz do sukcesu w grze.



PHANTOM DUST

CZARNY KOŃ ZE STAJNI MICROSOFTU

Tajemniczy pył, który pokrył Ziemię sprawił, że z powierzchni planety znikły wszelkie formy życia. Prawie. Jak zwykle ostała się garstka ludzi tyle tylko, że wszyscy niemal całkowicie stracili pamięć. W snach widzą jakieś ruiny i ta wizja oraz chęć zrozumienia, co tak naprawdę się stało sprawia, że stają do walki z panoszącymi się po Ziemi dziwnymi stworami. Jak chcą walczyć? Okazuje się, że niektórzy z nich, nazywani teraz Esperami, zyskali dzięki pyłowi niezwykłe moce i teraz posługując się nimi niczym czarami toczą boje z tajemniczym wrogiem.

Bohaterem jest bezimienny mężczyzna, którego odnaleziono na powierzchni wraz z niejakim Edgarem. Obaj panowie zdają się mieć coś ze sobą wspólnego, z tym, że ten drugi w jakiś sposób powiązany jest z tajemniczą jasnowłosą heterą pragnącą zgładzić bezimiennego. Fabuła rozwija się bardzo opornie i w zasadzie nie jest ani specjalnie interesująca, ani wciągająca. Twórcy wcisnęli gracza do ciasnej bazy i kazali mu biegać od jednej postaci do drugiej w nadziei, że któraś w końcu zaprosi go na misję i tym samym pchnie akcję do przodu. Z jednej strony kryjówka ta nie jest ogromna i specjalnie się nikt nie nabiega, ale z drugiej oznacza to niemiłosierny backtracking.

Nieprzyjemne wrażenie mija szybko – wystarczy rozpocząć walkę, by po prostu zachwycić się **Phantom Dustem**. Jest kilka aren, na których toczą się pojedynki i na każdej z nich jest sporo elementów dających się zniszczyć. Sypią się kolumny, ściany, robią się dziury w asfalcie, spadają na głowy zniszczone kładki i schody. Wszystko to dzięki potężnym mocom, jakimi władają Esperowie i ich przeciwnicy. Efekty towarzyszące ich używaniu nie pozostawiają złudzeń, która z konsol jest najsilniejsza. Pięknie zaginane otoczenie wokół postaci, bajecznie kolorowe rozbłyski. Myślicie, że efekty czarów w japońskich erpegach, jakich pełno na PlayStation 2 zapierają dech w piersiach? Koniecznie sprawdźcie w akcji **Phantom Dust!**

Dobrze, ale jak się w gra? Bardzo łatwo, chociaż z początku wydaje się to wszystko skomplikowane. Postacie poruszają się po arenach, a my obserwujemy je z perspektywy trzeciej osoby. Żeby skutecznie atakować przeciwnika należy się na nim zalokować, tyle, że wtedy kamera obraca się tak, by trzymać go w centralnej części ekranu, co sprawia, że czasem pokazuje po prostu ścianę, za którą biega nasz oponent. Zasada jest prosta. Jak jest czym atakować to trzeba się zalokować, a jak chce się biegać to zdejmuje się przeciwnika z celownika.

Po polu bitwy porozrzucane są różne moce, a z czasem to gracz sam ustala, co znajdzie się w jego arsenale podczas kolejnych walk. Są ataki krótkie, średnie i długie, różne rodzaje magicznych osłon, a także dodatkowe umiejętności, jak moja ulubiona lewitacja pozwalająca na chwilę zawisnąć wysoko w powietrzu. Użycie każdej z mocy wymaga pewnej ilości punktów Aury, która po każdym ich użyciu powoli się regeneruje. Proste? Jasne. Wszystkie „czary" pojawiają się co jakiś czas w określonych miejscach i mają postać kulek odpowiedniego koloru (pomarańcz to atak, niebieski obrona). Zbieramy je dusząc wybrany przycisk – później to właśnie nim odpala się daną moc.

Gracz zawsze dobiera sobie pomocnika do walki i zaczyna się jatka, najczęściej jeden na jednego – każdy stara się skupić na konkretnym przeciwniku, bo zajmując się dwoma na raz raczej ciężko przetrwać. Teraz wystarczy wybrać odpowiednie ataki i starać się unikać bądź w odpowiednim momencie blokować ciosy wroga. I choć wszystko może wydać się odrobinę zbyt wolne trzeba dobrze znać silne i słabe strony postaci, a także dobrze opracować taktykę ataków, by wykorzystać jak najlepiej możliwość zniszczenia areny i skrzywdzenia w ten sposób przeciwnika.

Mocy jest ponad trzysta, a czterdzieści z nich otrzymają tylko najbardziej wytrwali gracze, toczący boje w sieci. Bo trzeba Wam wiedzieć, że **Phantom Dust** jest tak naprawdę tytułem nastawionym na zabawę z żywym przeciwnikiem. Jasne, można zagrać we dwóch na podzielonym ekranie, ale lepiej spróbować swych sił w rozgrywce online (do czterech osób na raz). Posiadacze Live'a mogą targować się z innymi użytkownikami i wymieniać moce. Do tego dochodzą też nowe areny, czy też wariacje podstawowych, dzięki czemu walka staje się znacznie ciekawsza. Tryby zabawy w sieci są standardowe – jest deatchmatch, Tag Team, nie zabrakło też ich różnych odmian, jak chociażby trzech na jednego, z czego atakujący mają czterokrotnie mniej życia niż ich „ofiara". Jedyne, co boli w multi, to fakt, że niektórych aren nie można niszczyć grając na podzielonym ekranie.

Phantom Dust to bardzo dobra gra, z paroma błędami. Mało aren, słabej jakości tekstury twarzy postaci – bohater wygląda przepaskudnie i do tego muzyka poważna lecąca w tle, zarówno podczas biegania po bazie, jak i w czasie walk. Dobrze, że można podłożyć własne kawałki, bo raczej ciężko wytrzymać ten jazgot. Do tego niemal całkowity brak jest kwestii mówionych.

Najgorsze, co przytrafiło się temu tytułowi to fabuła oraz to, że autorzy uparli się żeby w ogóle przerywać fajne walki idiotycznym bieganiem korytarzami podziemnej bazy i rozmawianiem w kółko z kilkoma jej mieszkańcami. Reszta zabawy jest o wiele lepsza, szczególnie w multi, gdzie gra rozwija skrzydła i trzeba sporo czasu poświęcić na szlifowanie taktyki walki, żeby zaistnieć w rankingach. W singlu starcia są nieco schematyczne, ale też nie jest źle i w sumie trzeba przyznać, że to udana produkcja.

Mielu ■■

Xbox — Ciekawa, oryginalna i naprawdę dobra gra.

- **Wydawca:** Majesco
- **Producent:** Microsoft JP
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5

- **Dobre:** Brak tutaj rzeczy wybitnych, ale kilka przyzwoitych by się znalazło. Z trudem.
- **Złe:** Sterowanie, fabuła, długość zabawy – porażka jakich mało.
- **Brzydkie:** Prościej byłoby zapytać, co jest ładne.

Starfox Team w całej okazałości. Niestety, design postaci trąci myszką i warto by pomyśleć o pracach nad zupełnie nowymi obliczami maskotek Nintendo. Nie tylko lisa i jego bandy.

STAR FOX ASSAULT

Z G.... BICZA NIE UKRĘCISZ

Ta piękna ludowa prawda głosi, że same dobre chęci, choćby nie wiem jak wielkie, nie wystarczą. Potrzeba jeszcze talentu, umiejętności, wizji – czegokolwiek w ten deseń. Sęk w tym, że **Star Fox Assault** miał potencjał! Przede wszystkim prosty, ale sprawdzony pomysł. A także znane uniwersum wielkiego wydawcy. Dalej: zdolnych programistów z Namco. A na dokładkę – pi razy drzwi – dwa lata pracy. Przepis na hit? Nic bardziej mylnego.

SFA (nie mylić z SFAdventure) to shooter pełną gębą i ani przez moment nie próbuje być czymś innym. Rozgrywka bardzo przypomina trzecią odsłonę Star Wars: Rouge Squadron – Rebel Strike. Jako Fox McCloud gracz sieje pożogę i zniszczenie na własnych nogach, w masywnym czołgu oraz zwrotnym Arwingu. Część misji daje dowolność w wyborze wehikułu, jednak są i takie, gdzie jest narzucony z góry. Dotyczy to przeważnie misji w statku kosmicznym, których z kolei są dwa rodzaje. Pierwszy nawiązuje do korzeni serii i jest to tak zwana strzelanina na szynach; statek leci ustaloną odgórnie trasą i gracz manewruje tylko w obrębie ekranu. Drugi daje pełną swobodę ruchu. Nie zabrakło oczywiście szerokiego wachlarza broni, kilku różnych wytycznych w czasie misji i tak dalej, i tak dalej. Niestety kuleją podstawy, a jest tych uchybień tyle, że nawet nie wiem od czego zacząć. Sterowanie to fundament do tego, by czerpać przyjemność z gry. Jednak nie w SFA. Czołgiem jeździ się tragicznie; na własnych nogach jest ciut lepiej, ale to zależy od wybranego ustawienia przycisków. Polecam to a la FPS – jest znośne. Jedynie do Arwinga nie można się przyczepić; w tym przypadku jest całkiem dobrze. Kolejna ujma to nikła radocha płynąca ze strzelania. Pstrokate fuzje, kolorowe pociski, zero mocy – chciałoby się powiedzieć „Panie, daj pan spokój!" Kontynuować paciorek?

Proszę bardzo. Fabuła jest żałosna, że uszy więdną. Dialogów wsadzono sporo, ale Bóg jeden raczy wiedzieć po co, skoro dubbing jest słaby, a ich treść to klasa „Ż". Pseudo-wzruszające przerywniki czuję w zębach do tego stopnia, że zazdroszczę emerytom. Kolejnym grzechem jest znikoma liczba trybów. Multiplayer to dwie wariacje deathmatchu na planszach ze Story Mode. Nie broni się z prozaicznego powodu, o którym już pisałem: sterowanie to pomyłka. Teoretycznie samotny gracz zabawi się w trzech różnych wariacjach, ale w praktyce to niemal ta sama bajka. Czyli wałkowanie misji z głównej przygody. No i kolejny gwóźdź do trumny tu się ujawnia. Do ukończenia gry wystarczy jakieś pięć godzin. Jasne, że potem można się bawić w zdobywanie lepszych ocen, ale wątpię, by ktoś miał w przypadku tej gry do tego cierpliwość. Tereny, na których toczą się bitwy są nierówne. Bardzo fajnie, że są stosunkowo rozległe i wielopoziomowe, ale potrafi szwankować design. Planeta dinozaurów w zachodzącym słońcu prezentuje się ślicznie, ale różowo-żółto-zielona baza kosmitów jest tragedią do sześcianu.

Skoro już zahaczyłem o oprawę: można by sądzić, że dwa lata to wystarczająca ilość czasu na doszlifowanie grafiki. Ale **Star Fox Assault** zadaje kłam tej obiegowej opinii. Tekstury stoją na bardzo niskim poziomie; są rozciągnięte, płaskie, nieciekawe. Jednym słowem: tandetne. Obiekty również nie grzeszą polygonami, ale to nie rzuca się aż tak w oczy. Niestety, nie zaobserwowałem żadnych ciekawych efektów w zamian za powyższe. Jedynie woda prezentuje się nieźle. Nie pokuszono się nawet o futerko dla lisa, w którym tak dumnie paradował w ostatniej grze Rare dla Nintendo. Trudno mi także zrozumieć, dlaczego pomimo tej całej biedy, występuje pop-up! Krążąc Arwingiem nad planetami, co chwilę obserwowałem beztrosko wyskakujące detale. Żenada, panowie, żenada! Na otarcie łez pozostaje fakt, że animacja śmiga w stałych sześćdziesięciu klatkach na sekundę.

Ponarzekałem sobie, ale przecież w oceniaczce widnieje nie taka tragiczna nota. Tak więc muszą być jakieś plusy i rzeczywiście są. Nie ma niestety elementów wybijających się na tle całokształtu, ale nie brakuje rzeczy, które zrobiono po prostu dobrze. Podstawowa zaleta to prowadzenie walki z trzech różnych perspektyw: wyszło to jak wyszło, ale sam fakt dodaje różnorodności. Mogą się podobać zwłaszcza plansze w przestrzeni kosmicznej, głównie poprzez intensywną rozwałkę i ciekawe wytyczne. Tutaj także najczęściej pomaga nam reszta członków Star Fox Team, o których warto czasami zadbać. Kiedy są w niebezpieczeństwie, wzywają gracza na pomoc, za którą potrafią się odwdzięczyć dopałkami. Znalazło się równie miejsce na misje, gdzie cała trójka wspiera Foxa na własnych nogach. Kolejnym przyjemnym aspektem gry są bossowie. Każdy jeden opracowany wedle starej, dobrej zasady „poznaj schemat, znajdź czuły punkt i zniszcz". Tak jak sama gra nie należą do szczególnie wymagających, ale zawsze przyjemnie rozwalić wielkiego skurczybyka. Warto też wspomnieć o momentach, w których bohater stoi na skrzydle Arwinga i niszczy wszystko w zasięgu wzroku. Przyjemny przerywniczek pozbawiony problemów ze sterowaniem.

Nie potrafię wybaczyć Namco zmarnowanego potencjału. Nawet jeśli uniwersum Star Foxa jest do granic groteskowe, nie przeszkadza to stworzyć świetnego shootera. Nie mam pojęcia, czemu tym tytułem zajęli się amatorzy, nie potrafiący stworzyć przyjaznego sterowania, ciekawego designu, kilku trybów więcej (zwłaszcza w multi) oraz paru dodatkowych misji. Co gorsza, w moich granicach pojmowania ledwo mieści się sytuacja, gdy szlifowana przez dwadzieścia cztery miesiące gra musi wstydzić się kiepskich tekstur i tego przeklętego pop-upu. Można w SFA zagrać, ale decyzję kupna warto przemyśleć. Żeby nie było płaczu i zgrzytania zębów.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy sklepowi Gamefan (www.gamefan.pl).

GameCube "...zbugowany pseudo-hit".

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, 60 Hz Mode

5.9

- **Dobre:** Triki, realistyczna fizyka, szybka zabawa, masa bonusów!
- **Złe:** Długi czas dogrywania poszczególnych wyścigów, udziwnione sterowanie dodatkowymi pojazdami.
- **Brzydkie:** Nienajlepsze teksturki, choć lepsze, niż wszystko, co do tej pory pokazało Rainbow Studios.

MX vs ATV UNLEASHED

ALE NAM SIĘ KRZYŻÓWKA UDAŁA!

O ile rok temu nie byłem do końca przekonany, tak teraz wiem to na pewno – Rainbow Studios ma monopol na najlepsze gry traktujące o wyścigach ekstremalnych. Nie przypominam sobie lepszego rajdu motocykli, niż MX Unleashed, ciężko też wskazać na bardziej udaną walkę czterokołowych terenówek, niż tą znaną z serii ATV Offroad Fury. Zaś **MX vs. ATV Unleashed** jest tym, co najlepsze w czteroletnim dorobku Rainbow Studios upchniętym na jednym krążku DVD. Miłośnicy piekielnie dobrego MX Unleashed mogą ponownie sprawdzić w akcji rajdowe motory o najprzeróżniejszych pojemnościach silnika (od nic niewartych i czysto rozrywkowych 50cc po niemiłosiernie szybkie 500cc), a jeśli jednoślady to nie ich broszka, zawsze mogą przerzucić się na czterokołowce (ATV), a następnie katować ich najprzeróżniejsze odmiany.

Tradycyjnie już droga do mety prosta nie jest i wiedzie przez gigantyczne wydmy, ogromne hopki i zabłocone muldy, które na każdym metrze spowalniają wszystkich niedzielnych kierowców. Kluczem do sukcesu jest takie balansowanie pojazdem, aby miękko wybijał się z hopek, a po widowiskowym i długim locie, gładko lądował na ich powierzchni. Aby wygrywać, trzeba nauczyć się tak wykorzystywać wyboje, aby działały na naszą korzyść i zamiast spowalniać, dopalały ten przeklęty motor, czterokołowiec, czy cokolwiek wystawicie z garażu na tor wyścigowy. Nie macie pojęcia, jak pogięte i powykrzywiane trasy potrafią zaangażować w wyścig. Nauczcie się to wykorzystywać, a oponenci już nigdy nie ukończą przejazdu na pierwszym miejscu.

Zarówno motocykle, jak i wszystkie czterokołowce obsługuje się dziecinnie łatwo, ale jak już wspomniałem – problemem nie jest prawidłowe wchodzenie w zakręty, czy uczenie się tras na pamięć. Aby wygrać, trzeba nauczyć się rozsądnie układać maszynę na wybojach, a po każdym wybiciu w powietrze, umieć nią prawidłowo wylądować. System jazdy w **MX vs. ATV Unleashed** ma w sobie także dużo z hazardu i oprócz skakania po wybojach umożliwia odpalanie prostych lecz widowiskowych trików. Po wybiciu się wysoko w powietrze macie dwie opcje. Nie robić nic, bądź postarać się o widowiskowy trik podbijający końcową punktację. Jasne, każdy przejazd można ukończyć bez przykładania większej wagi do nabijania punktów, ale puste konto nie pozwoli Wam zawalczyć w wyższej klasie wyścigów i nie odsłoni dziesiątek bonusów czekających w sklepie. Przemyślcie to, gdy natraficie na naprawdę ogromną hopkę, która może okazać się prawdziwą żyłą złota.

Wysokie loty i triki przechodzące w punktowane kombinacje to jedno, ale wypadki, jakimi kończą się nieudane ewolucje to drugie. Bardzo fajnie obserwuje się kierowcę, który w trakcie lotu zsiada z motoru, przekłada nad nim nogi, kładzie się wzdłuż kierownicy i pokazuje obraźliwe gesty pozostałym uczestnikom wyścigu, ale... sprawa ma się trochę inaczej, gdy podczas twardego lądowania dzielny zuch nie znajduje się na siodełku. Bezwładna, szmaciana lalka z impetem uderzająca o ziemię wzbudzi w Was masę bolesnych odczuć. Słowo. Duża w tym zasługa fizyki. Rainbow Studios od zawsze świetnie radziło sobie z wagą i zachowaniem obiektów w ich grach, a MX vs. ATV to ukoronowanie wieloletniej pracy. Każdy wybój, ostry zakręt i większa mulda miękko podbija jadący wehikuł, w którym widać każdy uginający się resor. Najzabawniejszy jest jednak nasz kierowca, targany bezlitosnymi prawami fizyki przy każdym zakręcie i wyboju. Dosłownie czuć, że chłopak ciężko pracuje.

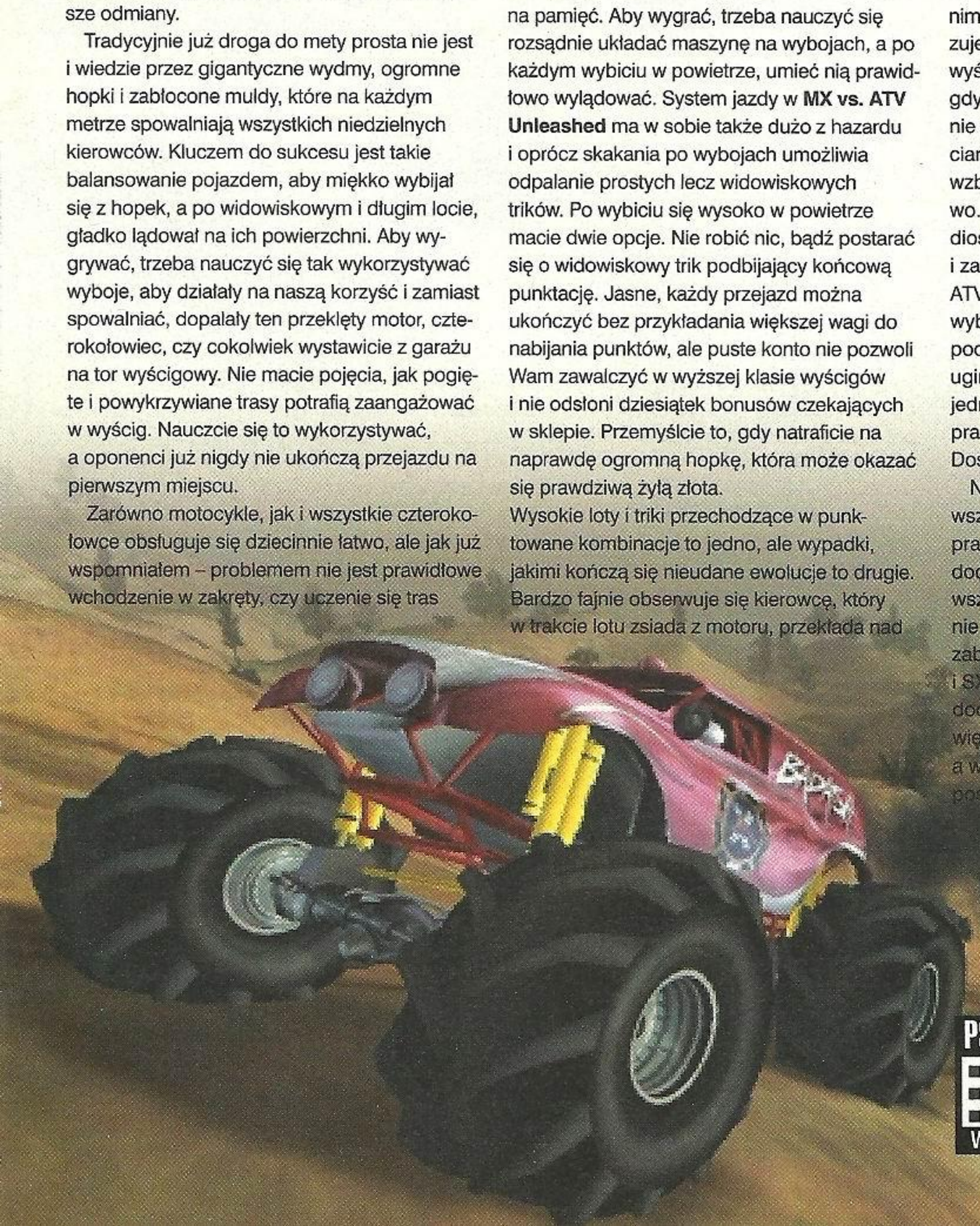
Nowy wyścig Rainbow Studios to przede wszystkim kilkanaście godzin podstawowej pracy, plus drugie tyle na odblokowanie dodatków i zajęcie pierwszych lokat we wszystkich wyścigach. MX vs. ATV składa się nie z jednego, a trzech podstawowych trybów zabawy. Dwa z nich to mistrzostwa (Nationals i SX), wygrywanie których odsłoni przed Wami dodatkowe maszyny i nowe możliwości. Największą niespodzianką są jednak Challenges, a więc setki czterdziestu wyzwań, w których pośmigacie (oraz polatacie) nowymi samochodzikami, helikopterami, a nawet wózkami golfowymi. Zabawna sprawa, choć sterowanie tymi zabawkami jest straszliwie udziwnione i mi osobiście ciężko się było przestawić. A przynajmniej nie od razu nauczyłem się wygrywać. Jeśli trzy podstawowe tryby to ciągle za mało, zawsze pozostaje ogromna ilość minigier, w tym skakanie wehikułami przez ogromne kaniony, wyścigi z Monster Truckami i tym podobne. MX vs. ATV jest olbrzymie i jeśli przeliczacie każdą złotówkę na godziny zabawy, to z uzyskanego tu wyniku będziecie zwyczajnie zadowoleni. A jeżeli na dokładkę lubicie multiplayer to uprzedzam, że warto zaopatrzyć się w Network Adaptor, aby śmigać z innymi graczami w sieci. Bez NA pozostaje granie na split screenie, co nie jest specjalnie satysfakcjonujące, choć mimo wszystko całkiem nieźle się sprawuje.

Graficznie, **MX vs. ATV Unleashed** nie jest tytułem z najwyższej półki, ale od gry traktującej o sportach ekstremalnych wymagam przede wszystkim realistycznej fizyki i dobrego modelu jazdy. A pod tym względem, dzieło Rainbow Studios jest klasą samą dla siebie. Niestety, poszczególne wyścigi wczytują się niemiłosiernie długo, ale za to kiedy konsola przestanie wreszcie kręcić krążkiem przejazd jest ultrapłynny i nic nie chrupie. Muzyka podpasuje natomiast wyłącznie hardkorowym wyznawcom ciężkiego rocka. Można nie lubić tych brzmień, ale trzeba przyznać, że w szybkiej grze o pędzących wehikułach ciężko o lepszy podkład. Naprawdę miło wykręca się poszczególne triki przy najnowszych kawałkach Nickelbacka i spółki.

Cóż, jestem fanem produkcji spod igły Rainbow Studios od momentu, gdy na rynku ukazał się ATV Offroad Fury, a od tego czasu jest coraz lepiej. Świetna fizyka, łatwy do przyswojenia model jazdy i masa zabawy na długie wieczory czynią z **MX vs. ATV Unleashed** zabawkę godną wysupłania ostatnich oszczędności.

Matt P.

Edytor postaci nie jest specjalnie rozbudowany, ale małą kryptoreklamę Neo Plusa da się w nim stworzyć.



PS2 | Xbox — Wyścigowy cross-over wart każdych pieniędzy!

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Rainbow Std.
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Internet

8.0

- **Dobre:** Klimat, grafika, muzyka i „Spooky" w głównej roli.
- **Złe:** Niefajne pukawki obcych, projekty postaci, sztuczna inteligencja.
- **Brzydkie:** Było wziąć sobie do serca słowa Chmielarza o bazach kosmitów...

Tajemniczy jegomość mimo potężnego shotguna trzymanego w dłoniach opuścił ten świat tuż po zrobieniu tego screena. Cóż, dał się złapać na stary trik fotografów – popatrz zaraz wyleci ptaszek...

AREA 51

NIE UFAJ NIKOMU. A JUŻ NA PEWNO NIE AUTOROM GIER VIDEO

To miał być hit. Inevitable Entertainment przez czternaście miesięcy od podstaw tworzyli silnik, na którym hulać miała Area 51. Obiecywano skomplikowaną fizykę świata, niespotykane w innych grach na PlayStation 2 efekty graficzne, mroczny klimat i dużo dobrej zabawy, w tym oczywiście w trybie multiplayer. W zeszłym miesiącu swoimi wrażeniami z testowania dema gry podzielił się Blizzard Beast i chociaż starał się zachować właściwy w wypadku takiego tekstu dystans, dało się wyczuć, że tytuł ten wyraźnie przypadł mu do gustu. A skoro Blizzowi podoba się jakiś FPS to musi on być naprawdę dobry. I wierzcie lub nie, ale gdyby cała Area 51 była taka, jak powiedzmy trzy początkowe godziny zabawy to mielibyśmy faktycznie do czynienia z hitem

PRAWDA JEST GDZIEŚ TAM

O miejscu zwanym Area 51 możecie przeczytać w odpowiedniej ramce, ale i tak większość z Was pewnie doskonale zna legendy dotyczące tego miejsca. Eksperymenty na obcych, statki kosmiczne, pozaziemska technologia to w opinii wielu osób chleb powszedni pracowników bazy.

Wyobraźcie sobie teraz, że w takim miejscu dochodzi do niemiłego incydentu, w wyniku którego kosmici wydostają się z niewoli i zaczynają zabijać znajdujących się na terenie kompleksu ludzi, przy okazji przenosząc dziwnego wirusa. Rząd reaguje szybko i oto do akcji wkracza Ethan Cole z HAZMAT (od hazardous materials) oraz jego oddział specjalistów od „czyszczenia". Chłopaki nie bardzo chcą uwierzyć, że walczyć będą z kosmitami, ale rzeczywistość szybko i bardzo brutalnie rozwiewa te wątpliwości.

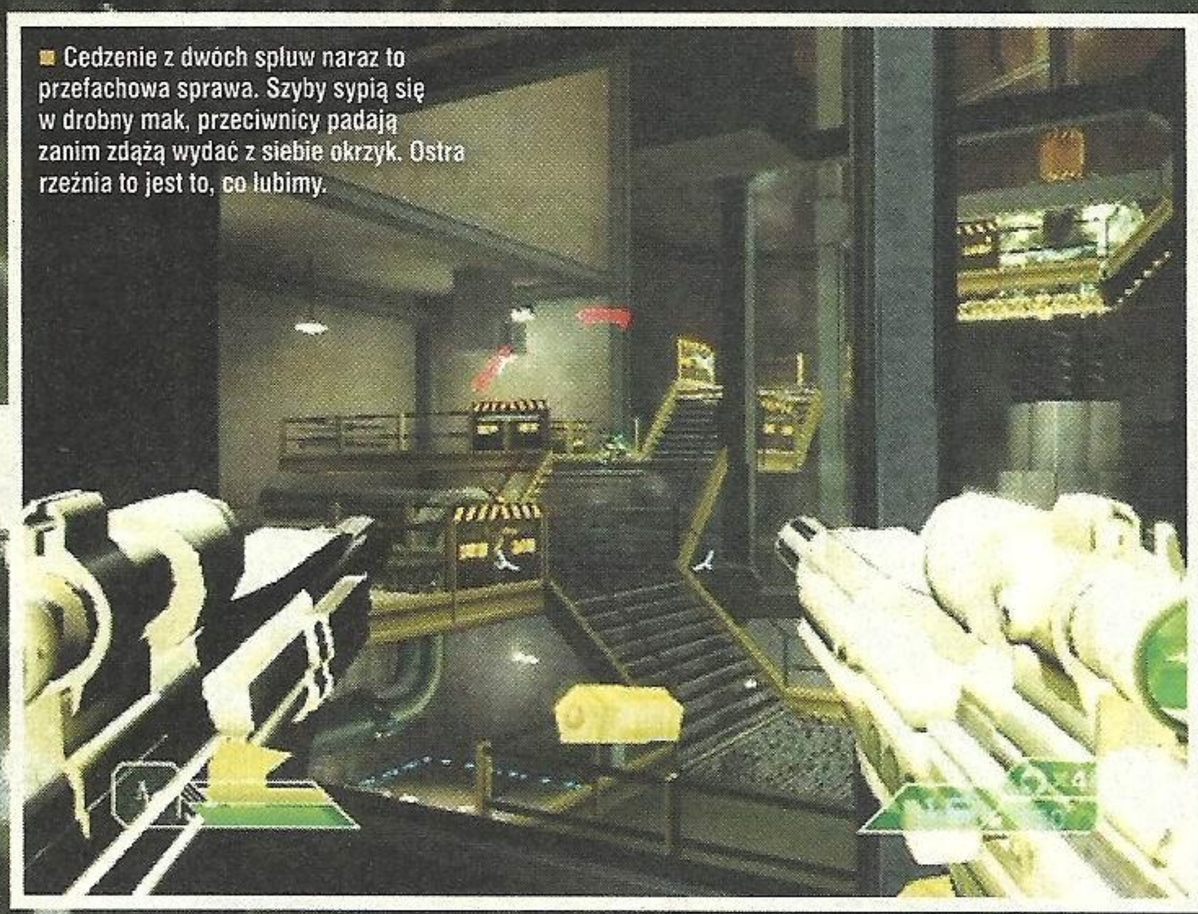
Area 51 nie jest FPSem w stylu Republic Commando ani Brothers in Arms, co oznacza, że bohater musi liczyć wyłącznie na siebie. Towarzysze broni bardzo szybko padną w boju, ale zanim to się stanie gracz nauczy się intuicyjnego sterowania oraz zasad rządzących rozgrywką.

NIKT NIE CHCE ZNAĆ PRAWDY

Mniej więcej do połowy gry Area 51 urzeka klimatem. Cała baza jest zniszczona, w wielu miejscach szaleje ogień, gdzieniegdzie w konwulsjach miotają się zerwane kable wysokiego napięcia. Jest bardzo ciemno i często nie obejdzie się bez latarki, na szczęście jest ona przymocowana do większości broni i nie przeszkadza w strzelaniu, więc można mieć ją cały czas włączoną.

Muzyka jest mroczna, szarpane dźwięki powodują dreszcze i wprowadzają niepokój, szczególnie, gdy zza rogu dobiegają złowieszcze odgłosy sapiącej bestii. Nie raz i nie dwa można się bardzo przestraszyć, za co chwała autorom. Czasem coś spadnie z sufitu tuż za plecami bohatera, niektórzy przeciwnicy chowają się gdzieś za szafkami, by przekraść się po cichu i zaatakować z boku. Szkoda tylko, że większość tego typu akcji jest z góry zaprogramowana. Przykładem niech będzie korytarz, na końcu którego czai się dwóch obcych. Gdy zauważą gracza jeden z nich ucieka gdzieś na bok, a drugi chwilkę czeka, po czym rusza do ataku. Za każdym razem jest tak samo – wiadomo, że ten który gdzieś zniknął za chwilę wyskoczy tuż za plecami. Sprawia to, że można się nauczyć przechodzić kolejne checkpointy na pamięć. Dochodzi czasem do takiej sytuacji, że przeciwnicy nie nadążają z reakcją, bo gracz wpada i doskonale wie, gdzie się ustawić i jakiej broni w danym momencie użyć. Oczywiście niektórzy nawet tego nie zauważą, bo zbyt często się nie ginie. Gra jest raczej łatwa, a poza tym checkpointów jest sporo i rzadko kiedy zdarza się, że trzeba kilka razy próbować swych sił w jednym miejscu.

Projektami postaci zajęła się firma Stan Winston Studios, której dokonania znacie z pewnością z takich filmów jak *Powrót Batmana*, *Obcy: Decydujące Starcie*, wszystkich *Terminatorów*, *Predatora*, czy też *Constantine*, a niedługo będziecie mieli okazję sprawdzić, co przyszykowali na potrzeby kinowego *Dooma*. Po takiej ekipie można było spodziewać się naprawdę konkretnych,



Cedzenie z dwóch spluw naraz to przefachowa sprawa. Szyby sypią się w drobny mak, przeciwnicy padają zanim zdążą wydać z siebie okrzyk. Ostra rzeźnia to jest to, co lubimy.

Gra jest bardzo nierówna, co widać chociażby na przykładzie grafiki. Bywa przeciętna, ale czasem przywiązanie do szczegółów powala. Zerknijcie na odbijające się w celowniku otoczenie.

Z ARCHIWUM X

Myśleliście, że przy okazji tej gry napiszę niezwykle czerstwą ramkę o Strefie 51? No, to się nie pomyliliście. Dziewięćdziesiąt mil na północ od Las Vegas znajduje się baza wojskowa, która od 1954 roku służy jako miejsce testów najnowocześniejszych i supertajnych samolotów. To tam po raz pierwszy sprawdzono w akcji szpiegowskie cacko zwane U2, w tym samym miejscu pierwsze „kroki" stawiał F-117A, samolot niewykrywalny dla radarów. W 1980 roku baza się rozrosła i niedługo później pojawiły się plotki o tajemniczych światłach pojawiających się w okolicach. Dziewięć lat później były pracownik, niejaki Bob Lazar ogłosił publicznie, że Strefa 51 to miejsce badań nad pozaziemską technologią. Chodzą też słuchy jakoby składowane tam były groźne dla zdrowia substancje. Nie wiadomo ile w tym prawdy, pewne jest, że do nieproszonych gości się tam strzela.

fachowych przeciwników. Niestety, ktoś wyraźnie olał sprawę, bo kosmiczne plugastwo nie wygląda ani strasznie, ani zbyt przekonująco. Podobne do małp, nieowłosione stwory z szerokimi szczękami, zmutowane ludzkie postacie kojarzące się z zombiakami z dawnych Residentów, skrzyżowanie karalucha ze skorpionem, tajemniczy żołnierze. Nic, absolutnie nic, co mogłoby przypaść do gustu. Mało tego, w pewnym momencie pojawiają się pierwsze oznaki kryzysu twórczego, a dokładniej małe, pomarańczowe bąbelki napierające na bohatera i raniące go przy kontakcie. Poczułem się zażenowany widząc goniące mnie pęcherzyki powietrza, które absolutnie nie pasowały do tego, co pozostawiłem za sobą przez tych kilka godzin.

PRAWDA BYWA BOLESNA

Oglądaliście *Od zmierzchu do świtu*? Jeśli nie, to wybaczcie mi spoiler, ale film ten jest doskonałym przykładem zlepienia dwóch, całkowicie różnych gatunków i być może dlatego tak bardzo mi się nie podobał. Połowa to świetna historia uprowadzenia pewnej rodziny, a reszta to jakaś wesoła, krwista walka z wampirami. Może gdyby wszystko się ładnie przeplatało oglądałoby się ten film przyjemniej. Ale nie, wyraźnie podzielono fabułę na dwie części i zupełnie tak samo jest w grze Inevitable Entertainment.

Nic nie zapowiadało tego, że po mrocznym klimacie i atmosferze niepokoju przyjdzie czas na bieganie po bazie kosmitów, gdzie dominują kolory fioletowy, zielony i żółty, gdzie jest mnóstwo sztucznego światła, a wszystkie ściany i drzwi wydają się być zrobione z plastikopodobnego materiału. Wiem, że to zdradzanie tego, co czeka Was w dalszej części gry, ale jakbym tego nie zrobił to moglibyście nie zrozumieć, za co ucinam ocenę końcową. Czemu tak bardzo mnie to gryzie? Bo w grze naprawdę świetnie budowany jest klimat, który potęgują takie akcje jak na przykład przejażdżka windą zakończona triumfalnym wjazdem do wielkiej sali, gdzie robiono zdjęcia z rzekomego lądowania człowieka na Księżycu. Widzieliście teledysk do piosenki „America" Rammsteina? To wiecie, o czym mówię. W tle zdjęcie Ziemi, na pierwszym planie makieta kosmonauty, księżycowego lądownika i oczywiście flaga Stanów Zjednoczonych. W grze jest kilka takich smaczków i dlatego późniejsze poziomy tak bardzo kontrastują swoją sterylnością, słabym designem i wszechobecnym plastikiem.

DWIE TWARZE

Nie trzeba zbyt długo przyglądać się grze, by stwierdzić, że nie tylko klimat ma dwie twarze. Ethan korzysta z dwóch rodzajów broni – ludzkiej i pozaziemskiej, z czego pierwsze kojarzą się ze świetnymi fuzjami z Killzone, natomiast te drugie to jakieś wesołe pukawki wypluwające z siebie kuleczki energii. Nie ma ich też zbyt wiele – zadający spore obrażenia pistolet, karabin, shotgun, snajperka i ze dwa cacka alienów. Oczywiście nie zabrakło granatów. Czasem bohater podniesie drugi karabin, czy dwururkę i do czasu aż wyczerpie się w nim amunicja cedzi z dwóch luf naraz. Bronie są silne i przeciwnicy dość szybko padają, ale widać taki był zamiar autorów – wyraźnie postawili na szybką strzelaninę, a brak wytrzymałości kosmici starają się nadrabiać atakując w większych grupach. Szkoda tylko, że są to często samobójcze, bezmyślne ataki. Sztuczna inteligencja nie stoi na zbyt wysokim poziomie – jeśli twórcy gry nie przewidzieli inaczej, rzadko który kosmita będzie się starać ukryć i strzelać z bezpiecznej pozycji.

Po poziomach porozrzucano sporo lekarstw, więc problemów z małą ilością zdrowia być nie powinno. W razie czego zawsze można skorzystać z drugiego wcielenia Ethana. Tak, w pewnym momencie bohater zaraża się obcym wirusem i przez pewien czas może stać się obcym. Wtedy zadaje ciosy potężnymi pazurami, spowalnia czas, czy też wypuszcza na przeciwników pasożyty wysysające z nich życie – w tym wypadku odnawia się energia Cole'a. Jeśli więc cienko u Was ze zdrowiem zawsze można się podleczyć zabijając przy tym obce plugastwo. Sprytne.

PIĘKNE KŁAMSTWO

Autorzy nie zmarnowali tych czternastu miesięcy spędzonych nad tworzeniem silnika gry. Area 51 w wersji na PS2 prezentuje się przepięknie. Naprawdę ciężko mi w to uwierzyć, ale bump mapping jest tu czymś normalnym. Wydawało się, że czarna konsola Sony nie poradzi sobie z tym efektem, a okazuje się, że robi to bez najmniejszych problemów. Ściany, podłoga – wszystko jest pięknie chropowate. Tekstury są ostre jak brzytwa, nawet z najbliższej odległości. Mało? A co powiecie na to, że można podziurawić zasłony, czy parawan i zerknąć sobie przez dziurkę, co jest po drugiej stronie? Latarka fantastycznie oświetla teren i szkoda tylko, że cienie nie do końca są takie jak powinny. Rewelacyjnie wygląda świat widziany oczami kosmity – coś jak tryb demona w Painkillerze. Przeciwnicy stają się czerwoni, perspektywa się zakrzywia i odpala się mnóstwo efektów, jak chociażby bloom. W każdym razie o ile w „ludzkiej" części bazy grafika stoi na najwyższym poziomie, o tyle u kosmitów jest już gorzej. Bump mapping jest zupełnie niewidoczny, nawet tekstury się lekko rozmywają. Zastanawiam się, czy tej gry nie robiły dwa różne zespoły. Połowa jest wspaniała, reszta absolutnie przeciętna. Jeśli zaś chodzi o wersję na Xboxa nie ma tu niczego, czego byśmy już nie widzieli w innych grach.

Postaciom swych głosów użyczyli tacy panowie jak David Duchovny, czy Marylin Manson i muszę przyznać, że świetnie się spisali. „Spooky" wprowadza x-filesowy klimat nadając głębi Nathanowi, a Manson świetnie pasuje do upiornych wizji, jakie nawiedzają bohatera. Dźwięki towarzyszące wystrzałom, muzyka Chrisa Vrenny z Nine Inch Nails i odgłosy wydawane przez obcych stoją na najwyższym poziomie.

Area 51 oferuje oczywiście rozgrywkę sieciową. Możliwa jest zabawa na podzielonym ekranie albo online – do szesnastu graczy na raz. Co ciekawe, żeby przyspieszyć rozgrywkę autorzy wprowadzili ciekawe rozwiązanie polegające na zmniejszaniu plansz, gdy walczy mniejsza liczba graczy. Jeśli ktoś będzie chciał się dołączyć otworzą się nowe korytarze i podobnie, gdy ktoś odejdzie, niektóre zostaną zamknięte. Szkoda tylko, że w przypadku gry na podzielonym ekranie spada ilość graficznych bajerów.

NIE WIERZCIE W TO

Ciężko mi wystawić ocenę końcową tej grze. Świetna w przypadku PS2 grafika i bardzo poprawna w przypadku wersji xboxowej, do tego wysokiej jakości udźwiękowienie i kilka doskonałych patentów, w stylu wspominanego „fake lunar landing place". Bardzo przyjemna wyrzynka i intuicyjne sterowanie to niewątpliwe zalety. Z drugiej strony brzydka baza obcych, fatalny design postaci, mocno poskryptowana akcja i przeciętna inteligencja przeciwników psują efekt końcowy. Area 51 to dobra gra z ambicjami, ale niestety do absolutnej pierwszej ligi trochę jej zabrakło.

Mielu ■ ■

PS2 | Xbox — Najlepiej zagrajcie do połowy. I wyłączcie konsolę.

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Inevitable
- **Liczba graczy:** 1-2 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Internet, etc.

7.6

- **Dobre:** Dużo aren, możliwość ustalania wielu parametrów gry, nagrody dla wytrwałych graczy.
- **Złe:** Tak sobie wyszło rozwiązanie walki wręcz. Niewiele daje, łatwo oberwać za nie z czegoś mocnego.
- **Brzydkie:** Animacja niektórych ruchów postaci jest nieco sztuczna. Midway zaczyna nas do tego przyzwyczajać.

BÓG-ELEKTRYK!

Po przejściu wszystkich trybów dla jednego gracza, na które to tryby składają się nie tylko klasyczne turnieje, ale i złośliwie do granic możliwości pokręcone pojedynki na chorych zasadach, zostajemy uraczeni... Midway nie mogła sobie podarować... Raydenem z Mortal Kombat. Rayden ma nawet część technik z serii MK – w tym słynną torpedę, a co najważniejsze może wykonywać swoje fatality, to w którym ładuje przeciwnika elektrycznością tak, że tamtego rozrywa na kawałki. „Fatality is the key!" – pamiętacie?

UNREAL CHAMPIONSHIP 2 THE LIANDRI CONFLICT

MĘŻCZYŹNI NA PRZYKŁAD, WEDŁUG BADAŃ, PRZECENIAJĄ CHĘCI EROTYCZNE KOBIET

A kobiety znowu (żeby nie było tak prosto) zwykle – co znów potwierdzają badania, nie doceniają zaangażowania mężczyzn. Cały układ wbrew pozorom jest dość zdrowy i zapewnie naszemu gatunkowi przetrwanie w dość stabilnej formie. Jedni przeceniają, inni niedoceniają – wychodzi na równo. Podobnie w grze **Unreal Championship 2: The Liandri Conflict** przecenia się rolę tytułu dla całej gry. Niby jest jakiś konflikt, niby pojawia się osoba Anubisa, fajnego boga z Egiptu, który przystępuje do turnieju, żeby złoić niejaką Selket, a to wszystko na oczach znanej i kochanej Liandri Corporation. Ale cóż z tego?

To prawda. Unreal zadebiutował w roku 1998 jako gra dla jednego gracza, ale wyrósł na mocarza dopiero wtedy, kiedy zrobiono zeń grę o mordowaniu się turniejowym i wyruszyła w świat. Toteż całe to chrzanienie o konfliktach, uwierzcie, naprawdę nikogo nie obchodzi. Obchodzi jedno: czterdzieści aren do prania się na modłę niepowtarzalną! Czternaście postaci do odkrycia... I jeśli ktoś zamierza grać w UC2LC samemu, to chyba tylko po to, żeby poodkrywać niespodzianki (jak ta, o której piszę w ramce). Wiadomo, że się biega i strzela, wiadomo, że poziomy fajne, pogadajmy o tym, co się zmieniło.

Przede wszystkim dorzucono tryb patrzenia na sytuację z perspektywy trzeciej osoby. Co to daje? Jednym lepsze spojrzenie na pole gry, a innym (jak autorzy **Unreal Championship 2: The Liandri Conflict**) możliwość dołożenia elementów walki wręcz. Teraz, oprócz tego, że można kogoś zdzielić całkiem konkretnie „na blisko", to jeszcze wymachując sprawnie bronią możemy nie tylko blokować strzały przeciwnika, ale także odbijać je z dodatkowym ładunkiem energii. Robi to świetny klimat całej rozgrywce, bo chodzą słuchy, że najwięksi mistrzowie już trenują mordowanie przeciwników w samym tylko stylu „jedi". Idźmy dalej. Są oczywiście znane z poprzednich części bronie: lasery, gwoździownice, wyrzutnie rakiet i – w ramach nowości – granatnik, który spełnia oczekiwania, ale nie jest niczym nadzwyczajnym. Fajne jest natomiast to, że bronie mają minimum dwie metody rażenia wrogów, a niektóre dochodzą aż do czterech różnego rodzaju pocisków. Doskonały pomysł, tylko siadać i opracowywać combosy. Zasady gry, liczba punktów do zdobycia, trudność – wszystko można ustawić. W końcu po to ta gra jest. Podczas gry znajdujemy oczywiście bronie, energię, ale i tak zwane „mutatory", które na jakiś czas zmieniają możliwości naszej postaci. Na przykład pozwalają się wspinać na ściany. Nowy, fajny patencik. Idźmy dalej.

Można spróbować obezwładnić przeciwnika, spowodować, żeby na chwilę popadł w stupor, a następnie wklepać mu... fatality! Tak! Każda z postaci ma możliwość wykończenia w sposób bestialski obezwładnionego przeciwnika. Niestety – w czasie obezwładniania można próbować wyłazić z „obezwładnienia", a z drugiej strony kombinacja przycisków wiodąca ku spektakularnemu zakończeniu nie jest krótka, więc często się zdarzy, że próbując wklepać coś efektownego, ściągniemy na siebie prozaiczną śmierć. Ale czego się nie robi dla sztuki? Znany z UC2 patent z adrenaliną przetrwał. Każda z postaci ma kilka „adrenalin", które nie tylko można zbierać, ale także – co nowe – one się odnawiają. Dzięki temu, teraz już nie wciskając zestawu przycisków, a jedynie wybierając z menu odpowiednią opcję, można na przykład chwilowo zmniejszyć sobie grawitację.

Grafika stoi na naprawdę wysokim poziomie. Areny są jak zwykle klimatyczne, pomyślane z głową i odpowiadają standardom. Choć może z drugiej strony to odpowiadanie standardom jest tu akurat niewielkim gwoździem do trumny. Na Live! w Liandri Conflict pogra sobie osiem osób. Pogra z ikrą, z życiem i fajerwerkami. To wystarczy. Halo 2 daje możliwość gry 16 osobom, DOOM III – 4. Czyli UC jest gdzieś po środku, z tym że daje więcej dynamiki niż Halo 2 na przykład. Tym niemniej, zbyt mało w tej grze jak na pierwszą ligę nowatorstwa. Midway skopiowała poprzednie części i skopiowała sama siebie, dodając do strzelanki fpp elementy Mortal Kombat – mówię tu nie tylko o fatalach, bo niech by już sobie były, ale głównie o walce wręcz, która – krótko mówiąc mało się sprawdza. Jest chaotyczna i nie daje radochy. Oprócz tego sama często walczy z błędami kolizji, a my nie wiemy co się dzieje. Nie był to zbyt dobrze przemyślany pomysł, a jeśli był przemyślany, to nie został dobrze wykonany. Aktualnie jest to doskonała alternatywa dla Halo 2, zupełnie inny tytuł, szansa dla tych, którzy za późno zaczęli grać w „Wielkie H", żeby coś znaczyć. Oto poligon dla Was. Spróbujcie coś znaczyć tu.

Grabarz ■ ■

Xbox — Bardzo szybka i spektakularna strzelanka dla kilku graczy.

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Epic Games
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, 60 Hz Mode

8.3

IRON PHOENIX

ZABAWNE JAK NIEKTÓRZY KONIECZNIE MUSZĄ PŁYNĄĆ POD PRĄD

Twórcy **Iron Phoenix** chyba koniecznie chcieli być pierwszymi, którzy stworzą dobrą bijatykę dla szesnastu graczy i choć wydaje się to niewykonalne, ktoś w InterServ się uparł i oto powstał recenzowany w tym miejscu tytuł. Po ocenie widzicie już, że próba skończyła się fiaskiem, a teraz możecie przeczytać jak nieprzyjemnie się w to gra.

Pewnego ładnego dnia na Ziemię spadł meteoryt, a z jego kawałków odważny kowal stworzył dziewięć fantastycznych broni o magicznych właściwościach. Biedak nie mógł spodziewać się, że jak tylko zakończy swoją pracę zostanie zamordowany. Nie oznacza to jednak, że zadaniem gracza jest przemierzenie całego świata w poszukiwaniu tych broni. Od początku zabawy wszystkie są dostępne dla jednej z dziesięciu postaci, których historii zgłębiać nie będziecie, bo zwyczajnie nie ma czego. Każdy walczący potrafi biegać po ścianach, atakować z powietrza, rzucać strzałkami, czy skupić się przez chwilę gromadząc w sobie energię, by wyprowadzić mocny cios. Jest skok zarówno pojedynczy, jak i podwójny, są nawet super ataki, a także da się podnieść drugą broń i zrobić nią przeciwnikowi krzywdę. Po co to wymieniam? Ano po to, by teraz napisać, że to wszystko i tak nie ma sensu, bo gra sprowadza się do bezmyślnego mashowania.

Może tylko mi ciężko było nauczyć się walczyć, ale gdy nagle z pięciu stron jest się atakowanym jakakolwiek taktyka przestaje mieć sens. Tym bardziej, że kamera nie bardzo chce wszystkich wrogów pokazać. Klepiemy zatem bezmyślnie przyciski, albo staramy się wyprowadzić jakieś combo licząc, że ktoś z boku nie odpali superciosu i nie pozbawi bohatera życia. Po respawnie trzeba kawałek przebiec, by wrócić do walki i gdy zginie się kilka razy to już zupełnie nie ma się ochoty ruszać z miejsca.

Postaci jest dziesięć i niby jakoś się tam

różnią od siebie, ale i tak wszystko zależy od doboru broni. Tyle tylko, że każdą walczy się korzystając z tych samych kombinacji przycisków, więc mistrz jednego ostrza, jest mistrzem wszystkich. Ale i tak nie raz, nie dwa ulegnie chaosowi panującemu na polu walki.

Jest kilka trybów zabawy, ale **Iron Phoenix** to pozycja nastawiona na online. Nieraz jednak przekliniecie autorów, gdy ktoś w ostatniej chwili skradnie Wam ciężko wywalczonego fraga. Zresztą jest to dobry sposób na walkę – zaczaić się w cieniu i zaatakować w ostatniej chwili mocno obijaną postać. Nie jest to jednak zbyt wciągające, ani zabawne.

Nie mam pomysłu na mordobicie dla szesnastu osób, nie mieli go też autorzy **Iron Phoenix**. Na dodatek oprawa jest byle jaka. Nieciekawy design postaci, tekstury jak z Dreamcasta. Kiepsko zaprojektowane i brzydkie areny – po Phantom Dust moje wymagania w tej kwestii znacznie wzrosły. Na dodatek rwie się animacja. Kilka efektów jest całkiem, całkiem, ale nie ma tu nic, czego bym nie widział rok, czy dwa lata temu. Muzyka raz przygrywa, a raz nie, głosy postaci są beznadziejne, a dźwięki niczym się nie wyróżniają. Ta gra jest kolejnym dowodem na to, że Sega i Sammy mają marne szanse na powrót do pierwszej ligi.

Mielu ■ ■

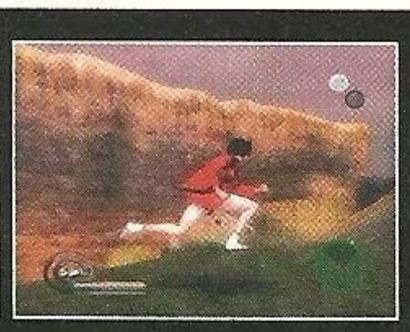
Xbox — Nie podchodzić.

- **Wydawca:** Sammy Sega
- **Producent:** InterServ
- **Liczba graczy:** 1 (16)

Wykorzystuje: Live!, link

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

4.5



RED NINJA END OF HONOR

WIELU, KTÓRZY NIE UWAŻALI NA BIOLOGII ZDZIWI SIĘ ZAPEWNE, ŻE NAJDŁUŻSZE „WOLNO ŻYJĄCE" ZWIERZĘ W POLSCE NIE POTRZEBUJE DO ŻYCIA TLENU

O ile w stosunku do tasiemca można używać sformułowania „wolno żyjący". Analogicznie wielu, którzy nie uważali na lekcji historii gier, zdziwi się zapewne, że najgorsza w historii gra o ninjach właśnie ujrzała światło dzienne. O ile w stosunku do Red Ninja: End of Honor można użyć sformułowania „gra".

A co lepiej pasuje? Paszczur? Beton? Pomyłka? Trolek konsolowy? Nazywajcie jak chcecie. Historia zapowiada się świetnie. Cała bowiem zabawka podobna jest do Tenchu. I ze względu na oprawę graficzną menu, i klimaty. Jest dziewczynka, imieniem Kurenai, której brzydkie ninja zabijają ojca. Te same ninja wieszają dziewczynkę na drzewku, co by skruszała. Kurenai jednak nie kruszeje, a wręcz przeciwnie. Tężeje. Odnaleziona po długim czasie przez dziwną kobietę ninja, filozoficznie twierdzi, że nie umarła, ale nie jest też żywa. Tak oto, zgodnie z zasadą, że zły dotyk boli całe życie, Kurenai będzie się mściła na jednych mężczyznach, zakochiwała w drugich, a finalnie dowie się, czemu jej ojciec został zabity. Intro jest fajne, dziewczynka jest pierwszą w historii kunoichi w stringach, czego nawet specjalnie nie ukrywa. Oto ideał gry? Nic z tych rzeczy. Podobnie, jak w wielu tego typu sytuacjach Red Ninja: End of Honor jest fajną grą, póki nie zaczniemy w nią grać. Wtedy zaś ukarze się naszym oczom najgorsza praca kamery w historii gier. To, co wyprawia kamerzysta w Red Ninja... nie da się opisać słowami. Jest jak ślepy słoń nafaszerowany środkami halucynogennymi. Raz pokazuje ścianę, potem tyłek w stringach, potem nagle przeciwnika, któremu ninja podrzyna gardło. Potem nagle kamera odwraca się w drugą stronę, jakby bohater wcale nie był najważniejszą postacią w tej grze. Potworność!

Dalej. Ninjaska biega i skacze. Nijak nie wycelujecie gdzie doleci, a gdzie nie, ponieważ ustawianie kamery za każdym razem zajmuje żmudne minuty. Poza tym niunia ma tendencję do wbiegania na ściany (taka super umiejętność) i przyspieszania do prędkości dźwięku, jak mocno wciskamy gałkę. Muszę dodawać co się dzieje? Dodam, a co. Śmig, smig, śmig... Wbiegła na ścianę, kamera już jest po drugiej stronie ściany! Niunia po tamtej! Co teraz? Zbliża się wróg! Widać na „radarze". Krzyczy! Tniemy na ślepo! Trafiliśmy, kamera znajduje niunię, więc wreszcie spotykamy się z bohaterką oko w oko. Zabieramy zwłoki. Trupek zostawia butelkę. Na radarze widać kolejnego przeciwnika. Ale gdzie uciekać? Przed siebie. Nie, stąd przyszliśmy. W drugą. Hej... To ta sama strona, tylko kamera się odwróciła i nas zmyliło. Hola? Gdzie jesteśmy? Aha, niunia wbiegła na dach, bo przytrzymaliśmy gałkę. Dobra... Postójmy tu i dowiedzmy się gdzie jesteśmy. Nic z tego. Zobaczył nas łucznik. Zeskakujemy. Łucznik zniknął. Kamera fiknęła kozła i znów pokazuje... ścianę. Łucznik strzela. Dostajemy. Uciekamy! Byle gdzie! Znowu ściana i wejście pod budynek. Kucamy, niunia się wczołguje, śmigają stringi nieletniej. Zasłaniamy oczy... Uff... Po wszystkim.

Autorzy Red Ninja do serca wzięli sobie nauki mistrzów sztuk walki: najgroźniejszym przeciwnikiem dla siebie jesteś ty sam. W End of Honor jest to prawda jak nigdzie. Najlepiej się nie ruszać. Usiąść i medytować. Każdy kolejny ruch ciągnie za sobą lawinę frustracji. A najlepiej przytrzymać forsę na Red Ninja w portfelu. Wtedy już w ogóle oszczędzimy nie tylko zdrowie, ale i kasę. Flawless victory!

Grabarz ■ ■

PS2 | Xbox — W pojedynku kamera – gracz, 1:0 dla kamery

- **Wydawca:** Vivend
- **Producent:** Tranji
- **Liczba graczy:** 1

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.0

- **Dobre:** Naprawdę dobre są tylko minigierki, ale za to sporo rzeczy jest poprawnych.
- **Złe:** W ogólnym rozliczeniu psujące zabawę Power Shoty oraz krótki czas potrzebny na ukończenie gry.
- **Brzydkie:** Niektóre tekstury i obiekty, ale oprawa całości raczej nie odrzuca.

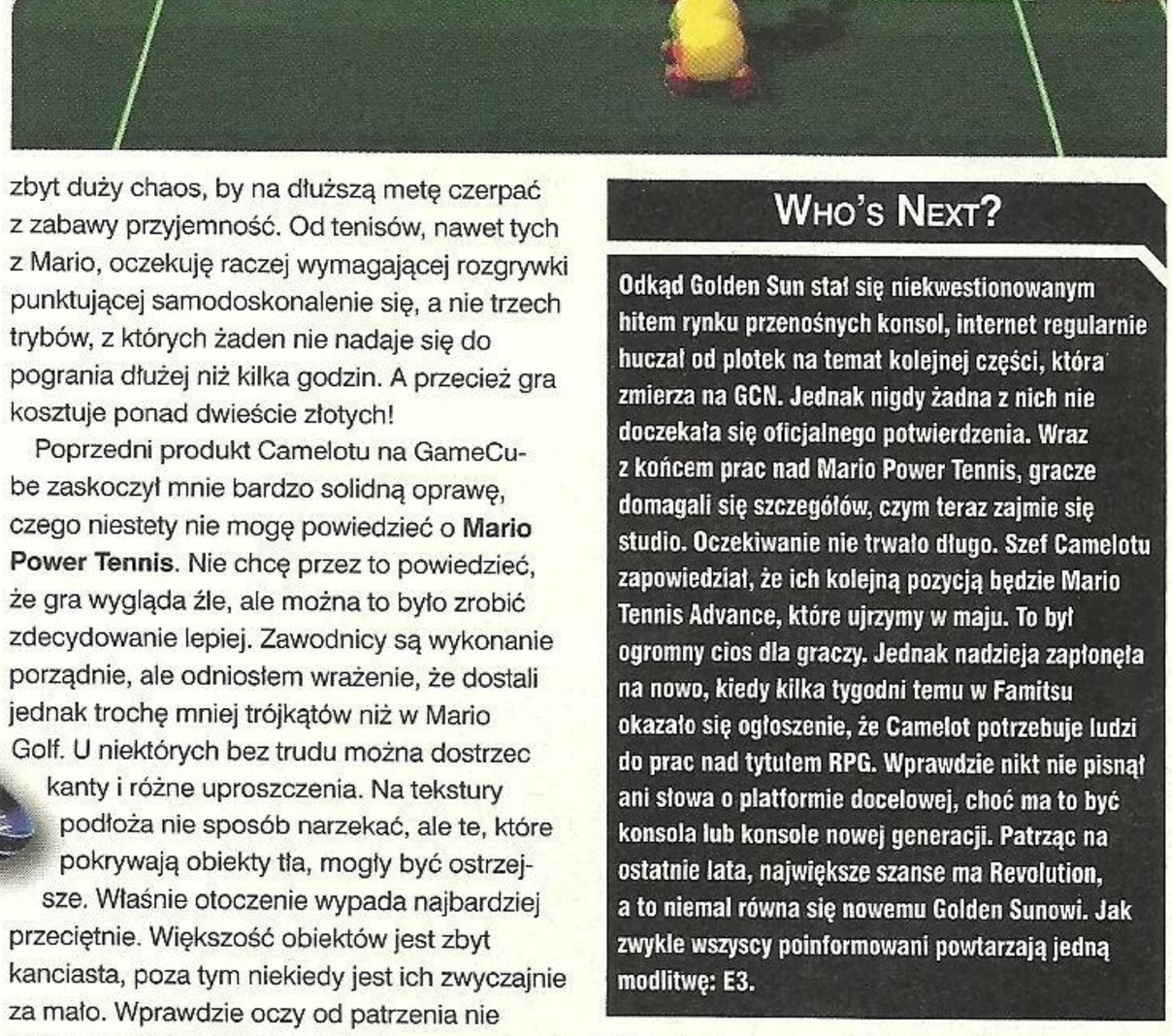
MARIO POWER TENNIS

CZY PIŁKA DO TENISA TO TENISÓWKA?

Na ten dylemat natknąłem się pisząc przeszło pół roku temu recenzję Mario Golf, gdzie użyłem beztrosko słowa „golfówka". Niestety poniższy tekst nie da Wam odpowiedzi na to jakże frapujące pytanie, tak samo jak **Mario Power Tennis** nie da Wam większej satysfakcji. Do gry siadłem z bardzo przyjemnymi wspomnieniami na temat marianowego golfa, jednak już kilka pierwszych setów dało mi do zrozumienia, że tak fajnie tym razem nie będzie.

Najmocniejszym magnesem, który miał przyciągnąć graczy do tenisa z Marianem miały być dwa rodzaje uderzeń specjalnych, jakie otrzymała każda postać. Pierwsze, ofensywne, to po prostu bardzo silna ścina, która nawet odbita utrudnia przeciwnikowi grę. Drugie zagranie (defensywne) to ruch, który umożliwia odebranie piłki w każdym miejscu kortu. Jeśli nie ma się już szans na dosięgnięcie piłki, wystarczyć wcisnąć kombinację prawego spustu i przycisku A. Są oddzielnie kombinacje na każde zagranie, ale gra sama potrafi określić na podstawie dystansu do piłki, który specjał może odpalić. Naturalnie Power Shotów nie da się uruchomić w każdym momencie – do tego potrzeba kilku udanych odbić. Szkoda tylko, że w praktyce to trochę za mało i właściwie co chwilę używa się tych specjalnych uderzeń. Przez to naprawdę rzadko kiedy zdobywa się punkty po ładnej wymianie, a przecież tego większość graczy oczekuje od dobrego tenisa. Już nie wspominając o tym, że oglądanie kilkanaście razy podczas meczu ciągle tych samych animacji potrafić w końcu dobić. Choć oczywiście każda postać ma charakterystyczne dla siebie zagrania, naturalnie utrzymane w cukierkowym klimacie Nintendo.

Kolejnym zarzutem, po nie do końca satysfakcjonującym przebiegu meczu, jest mała ilość zajęć dla jednej osoby. Kilka turniejów podzielonych na trzy grupy, parę wariacji zwykłego meczu oraz równie niewiele minigier. I te ostatnie wypadają z tego najlepiej. Są stosunkowo wymagające, pomysłowe, a niektóre dają możliwość zabawy wieloosobowej. Znalazło się tu miejsce na kolorowanie rysunku na murze, mecz z ogromną ośmiornicą czy mycie ze szlamu Shine'ów wprost z Super Mario Sunshine przygotowano aż dwa korty, oparte o miejscówki z tej kontrowersyjnej platformówki. Jednak obiekty w tle to nie główny element GC. Najważniejszą ich cechą są wszelakie przeszkadzajki. Na przykład kort zainspirowany Wario Ware pokrywają taśmociągi, które skutecznie kierują obu graczy w niepożądanych kierunkach. A trawnik przed rezydencją zielonego hydraulika nawiedzają znajome duchy. Jak już mówiłem, sama idea bardzo przypadła mi do gustu, ale wykonanie jest raczej średnie. Gimmick Courts to jedynie ciekawe bajerki do szybkiego sprawdzenia i zapomnienia, a to dlatego, że podczas meczu panuje



zbyt duży chaos, by na dłuższą metę czerpać z zabawy przyjemność. Od tenisów, nawet tych z Mario, oczekuję raczej wymagającej rozgrywki punktującej samodoskonalenie się, a nie trzech trybów, z których żaden nie nadaje się do pogrania dłużej niż kilka godzin. A przecież gra kosztuje ponad dwieście złotych!

Poprzedni produkt Camelotu na GameCube zaskoczył mnie bardzo solidną oprawę, czego niestety nie mogę powiedzieć o **Mario Power Tennis**. Nie chcę przez to powiedzieć, że gra wygląda źle, ale można to było zrobić zdecydowanie lepiej. Zawodnicy są wykonanie porządnie, ale odniosłem wrażenie, że dostali jednak trochę mniej trójkątów niż w Mario Golf. U niektórych bez trudu można dostrzec kanty i różne uproszczenia. Na tekstury podłoża nie sposób narzekać, ale te, które pokrywają obiekty tła, mogły być ostrzejsze. Właśnie otoczenie wypada najbardziej przeciętnie. Większość obiektów jest zbyt kanciasta, poza tym niekiedy jest ich zwyczajnie za mało. Wprawdzie oczy od patrzenia nie bolą, ale programiści nie włożyli w pracę więcej wysiłku, niż to było konieczne. Nie zawodzi jak zwykle kolorystyka; ciepłe barwy aż wylewają się z ekranu. Nie zanotowałem też żadnych spowolnień animacji, ale powtarzam, że to żadne wyjątkowe osiągnięcie. Z udźwiękowieniem jest tak, jak można by się spodziewać po tego typu pozycji. Odgłosy wypadają poprawnie, ale bez rewelacji, zabawę umilają bądź psują wesołe krzyki graczy, a o muzyce zapomina się wraz z wyłączeniem konsoli.

MPT miało być kolejną grą Nintendo, do której może zasiąść każdy i się świetnie bawić. Niestety, tym razem się to nie udało. Rzeczywiście trzeba być wybitną jednostką, by sobie z nią nie poradzić, ale to „zasługa" niskiego poziomu trudności, który zabił ją w moich oczach. Potrafi być przez pewien czas zabawna, ale szybko zaczyna brakować wyzwań mogących zatrzymać graczy przy konsoli. W rezultacie **Mario Power Tennis** polecam tylko tolerancyjnym miłośnikom tenisa: z jednej strony będą w stanie zaakceptować sposób patrzenia Nintendo na sport, z drugiej wciągnie ich zaliczanie turniejów wszystkimi postaciami po kolei.

Kaxi ■ ■

WHO'S NEXT?

Odkąd Golden Sun stał się niekwestionowanym hitem rynku przenośnych konsol, internet regularnie huczał od plotek na temat kolejnej części, która zmierza na GCN. Jednak nigdy żadna z nich nie doczekała się oficjalnego potwierdzenia. Wraz z końcem prac nad Mario Power Tennis, gracze domagali się szczegółów, czym teraz zajmie się studio. Oczekiwanie nie trwało długo. Szef Camelotu zapowiedział, że ich kolejną pozycją będzie Mario Tennis Advance, które ujrzymy w maju. To był ogromny cios dla graczy. Jednak nadzieja zapłonęła na nowo, kiedy kilka tygodni temu w Famitsu okazało się ogłoszenie, że Camelot potrzebuje ludzi do prac nad tytułem RPG. Wprawdzie nikt nie pisnął ani słowa o platformie docelowej, choć ma to być konsola lub konsole nowej generacji. Patrząc na ostatnie lata, największe szanse ma Revolution, a to niemal równa się nowemu Golden Sunowi. Jak zwykle wszyscy poinformowani powtarzają jedną modlitwę: E3.

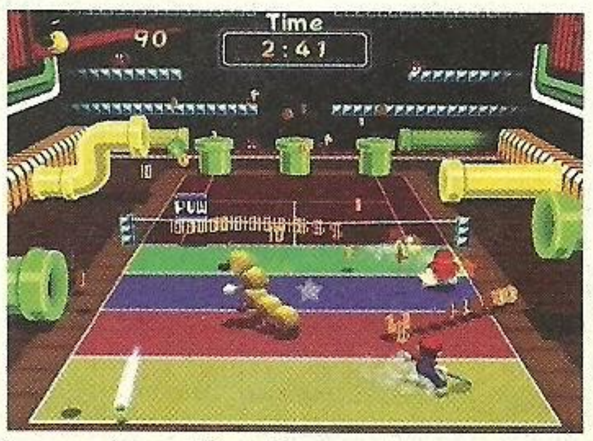
GameCube Można zagrać, jak się nie ma innego wyjścia.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Camelot
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, DPLII, 60 Hz Mode

5.9



Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima z Warszawy (www.ultima.pl)

- **Dobre:** Dwie świetne gry w cenie jednej. Ciekawy system i w miarę wciągająca fabuła.
- **Złe:** Momentami archaiczna oprawa trochę drażni.
- **Brzydkie:** Patrz wyżej.

GROWLANSER GENERATIONS

DWIE DOBRE GRY W CENIE JEDNEJ TO OFERTA LEPSZA NAWET OD VANISH OXY ACTION W WIOSENNEJ PROMOCJI!

A właśnie z taką ofertą mamy do czynienia przy okazji **Growlanser Generations**. Druga i trzecia część całkiem popularnej w Japonii serii już wkrótce wyląduje także w europejskich sklepach, z czego możemy się tylko cieszyć. Nigdy nie słyszeliście o tej sadze? Nic nie szkodzi, mnie również jakoś umknęła, przez co pozytywne zaskoczenie przy pierwszym kontakcie z grą było jeszcze większe.

Jak się okazuje, obie części Growlansera mają już na karku prawie cztery lata i tym bardziej dziwi tak późna ich anglojęzyczna premiera. Ale jak to się mawia – lepiej późno niż wcale. Tym bardziej, że obie te gry mają do zaoferowania znacznie więcej niż niejeden zupełnie nowy erpeg.

Nietrudno się domyślić, że ze względu na premierę Growlansera mającą miejsce w 2001 roku, wygląd obu pozycji jest, delikatnie mówiąc, nieco przestarzały. Proste tła, jeszcze prostsze projekty postaci i niezbyt ciekawe efekty świetlne nie powinny jednak przekreślać tej pozycji w Waszych oczach. Zresztą nawet w sferze prezencji trafi się tutaj coś ciekawego, jak choćby świetne i bardzo szczegółowe szkice postaci rodem z jakiejś mangi. Jednak zarówno wizualia jak i całkiem porządna oprawa dźwiękowa (większość kwestii w grze jest mówiona) to tylko drobnostka przy tym, co tak naprawdę oferują nam **The Sense Of Justice** oraz **The Dual Darkness**. Główne danie wrzucone przez Working Designes na srebrne płytki to przede wszystkim wyśmienity system walki oraz niesamowicie rozbudowany świat przepełniony dziesiątkami postaci o niezwykle bogatych osobowościach nawet jak na strategiczne RPG.

W sumie obie gry mają podobny system, toteż nie ma potrzeby rozwodzenia się nad każdym z nich z osobna. Naturalnie mechanika walki w III części Growlansera jest bardziej rozbudowana, ale ogólnie rzecz biorąc podobieństwa są znaczne. Osobiście bardziej do gustu przypadła mi druga część sagi, gdzie pomiędzy poszczególnymi lokacjami poruszamy się po specjalnej mapie bardzo przypominającej tę z jedynego grywalnego Finala, czyli Final Fantasty Tactics. W poszczególnych lokacjach możemy porozmawiać z napotkanymi postaciami, dokonać małego handlu, przyjąć zlecenie na dodatkowy quest, albo też wziąć udział w jednej z wielu walk. Wszystko bardzo przejrzyste, gustownie zrealizowane i przywodzące na myśl najlepszego erpega strategicznego, jakiego kiedykolwiek zrobił Squaresoft. Trochę inaczej wygląda to w Growlanser III, gdzie już w tradycyjny sposób odwiedzamy kolejne miejscówki starając się wyciągać informacje od napotkanych ludków. Walka opiera się na charakterystycznym dla serii systemie specjalnych kamieni, które pozwalają bohaterom korzystać z określonych rodzajów broni oraz w dowolny sposób rozwijać ich umiejętności i zdolności specjalne. Ten sposób kustomizacji postaci i jej statystyk jest bardzo elastyczny i daje graczom naprawdę spore pole do popisu. Poza tym nie jest wcale zbytnio skomplikowany, nawet pomimo tego, że daje ogromne możliwości.

W trakcie samej walki postaci poruszają się po całej planszy, a nie jakichś heksagonalnych polach, co daje znacznie więcej strategicznych możliwości. Bohaterom **Growlanser Generations** nie jest też obca magia, która tutaj (upraszczając) występuje jako „aria". Co więcej, można odpalać ataki zbiorowe, w których biorą udział wszyscy członkowie drużyny i nie trzeba chyba dodawać, że ich efekt często jest dosłownie miażdżący!

Wszystko jedno, czy mowa o części trzeciej czy drugiej Growlansera, gdyż w obu przypadkach jakość zabawy oferowanej graczom stoi na bardzo wysokim poziomie. Dorzucając do tego fabułę rozciągającą się na długie godziny, mnóstwo dodatków i sporą nieliniowość rozgrywki, naprawdę trudno mi nie polecić Wam tej pozycji. Czy to zapoznając się z tajnikami systemu walki, czy też wybierając starannie odpowiedzi w dialogach (co ma wpływ na zakończenie, jakim uraczy Was gra) na pewno nie ogarnie Was tutaj uczucie znużenia, a ochota do dalszej zabawy będzie tylko rosła.

Jeśli macie chęć spróbować staroszkolnego RPG w świetnym wydaniu śmiało chwytajcie za przygody Weina Cruza (**The Sense Of Justice)** oraz Slayna w **The Dual Darkness**. W przypadku takich pakietów najlepsze jest to, że kończąc pierwszą grę wciąż masz świadomość, że bez konieczności wydawania po raz drugi kasy czeka na Ciebie jeszcze jednej tytuł – co najmniej tak dobry, jak poprzedni.

Qoora ■ ■

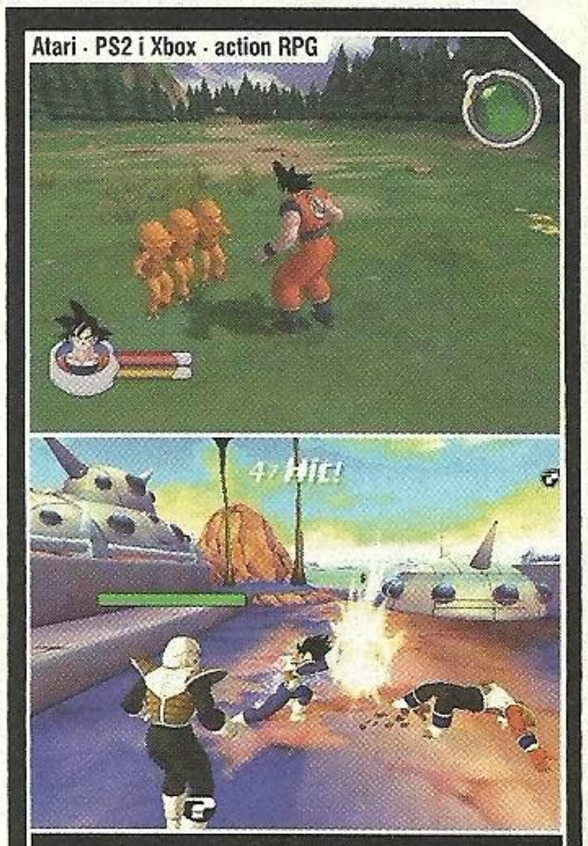
PlayStation 2 — Stare, nie znaczy gorsze.

- **Wydawca:** Wrk. Designs
- **Producent:** Career Soft
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.2

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb.



Dragon Ball Z Sagas

SMOCZE JAJA ZROBIŁY SIĘ NIEŚWIEŻE

Zapomnijcie o tym, jak dobry był Dragon Ball Z Budokai 3. Po sukcesie tamtego mordobicia, każda nowa gra z jajami smoka w tytule miała być już tylko lepsza i lepsza. Sagas zapowiadany był jako pchnięcie serii w nowym kierunku. Autorzy chwalili się, że otworzą przed graczami ogromny świat, w którym można pobiec wszędzie i wszystko zniszczyć. Zapowiadało się smacznie, zwłaszcza dla tych setek fanów serialu, których mylenie ptci Goku, Vegety, Friezy i spółki od wieków doprowadzało do szału. Głównie zatem fani będą przerażeni kierunkiem, jaki obrała seria wraz z kolejną częścią gry.

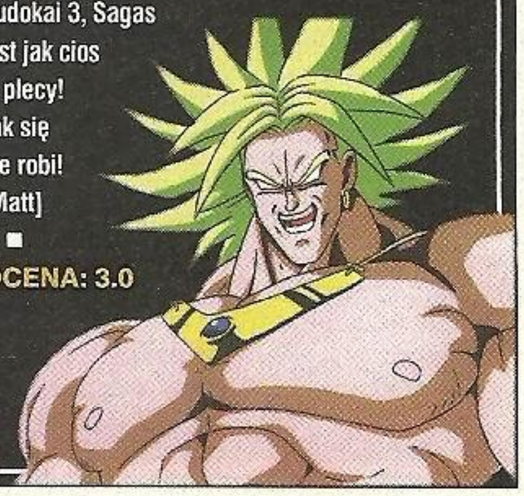
Opowieść przedstawiona w Sagas podzielona została na kilka rozdziałów, a w każdym z nich pilotujecie innego zawodnika. Raz będzie to Goku, innym razem Vegeta, a potem jeszcze trzy pokraki w tym Serduszko Szatan. Każdy z chłopaków ma jakieś cele, które przeczytacie sobie po naciśnięciu pauzy. Jest zabawa w kolekcjonowanie smoczych jajek, jest walka z serialowymi przeciwnikami, a także chronienie przyjaciół. Na razie zapowiada się nieźle. Gorzej, gdy weźmiecie już w dłonie pada i zrobicie w świecie gry pierwsze kroki.

Dragon Ball Z Sagas... aż ciężko uwierzyć, że ta gra wygląda tak paskudnie. Mimo, iż jej świat świeci pustkami, a użyte tu tekstury wykonano w najniższej możliwej rozdzielczości, animacja nie wzrasta powyżej 15 klatek na sekundę. Zapomnijcie o płynnej rozgrywce – animacja pracuje wolno i chrupie tak, że gra się bardziej z litości, niż obowiązku. Postacie zaprojektowano nieźle – problem w tym, że pozostałe obiekty w grze to zlepek trzech/czterech wektorów na krzyż, pokrytych paskudną fakturą. Ale mniejsza z wykonaniem. Walka w Sagas sprowadza się do bezdusznego klepania w kwadrat i obserwowania, jak kolejni przeciwnicy idą do piachu. Nic w niej wyszukanego, ani podnoszącego ciśnienie. Efekt? Po trzech rozróbach ziewacie, a po dziesięciu – widzieliście już wszystko, co nowy Dragon Ball Z ma do zaoferowania.

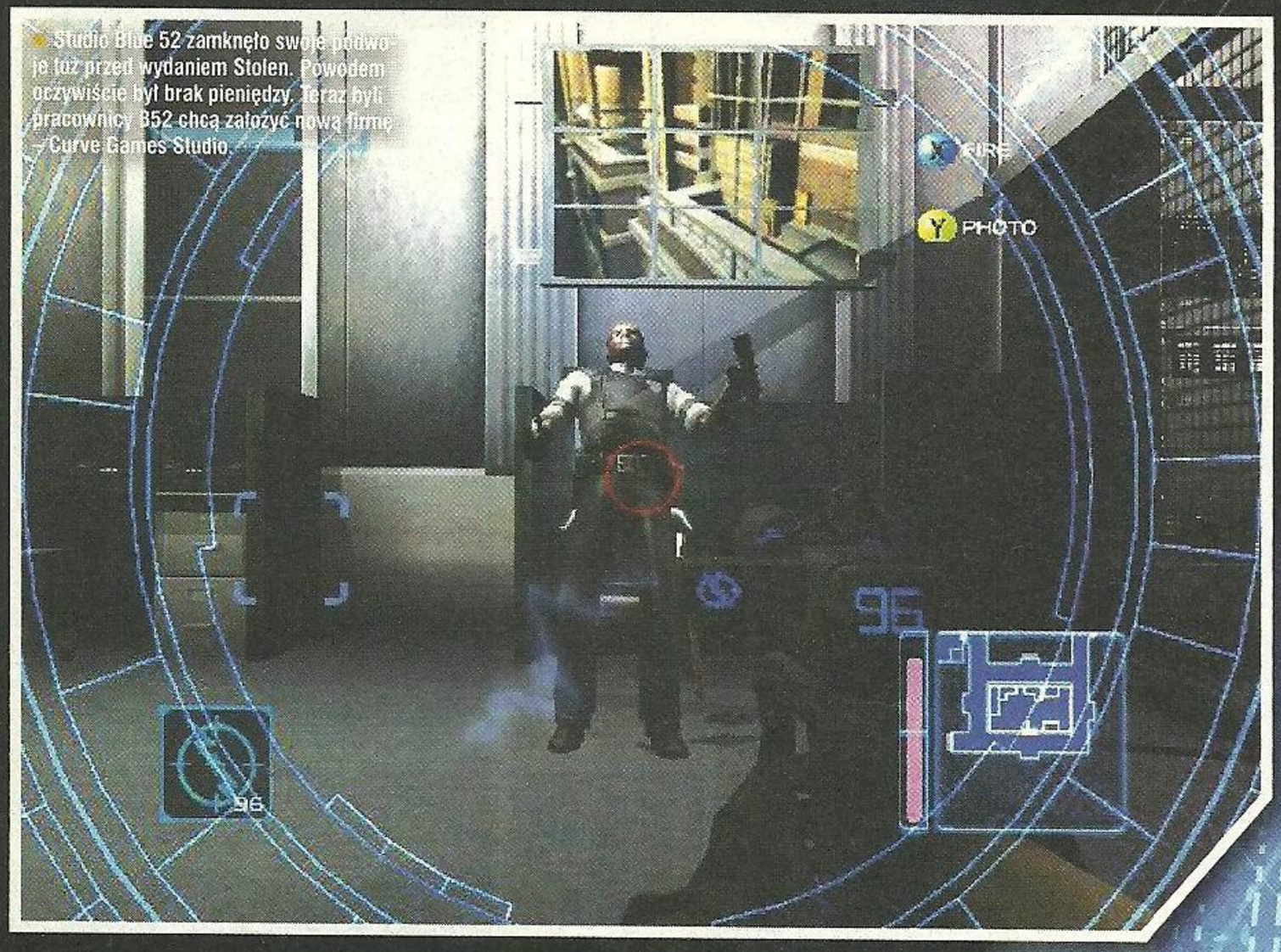
Czyli całą tę przeraźliwą nudę, potworny schemat, według którego toczą się kolejne walki i przepaskudne wykonanie, zwalające z nóg najtwardszych graczy. Okropieństwo! Po świetnym Budokai 3, Sagas jest jak cios w plecy! Tak się nie robi! [Matt]

■ ■

OCENA: 3.0



- **Dobre:** Fajne rozwiązania z wytrychami, fajna postać i pomysł na świat. Ciekawa odskocznia od „królów rynku".
- **Złe:** Gra zawiera błędy. Brak źródeł światła, wpadanie w ściany, rozwiązania bez sensu. Ciężko znaleźć w tym logikę.
- **Brzydkie:** Nie ma brzydkich elementów. Graficznie jest to produkt bardzo ciekawy.



Studio Blue 52 zamknęło swoje podwoje tuż przed wydaniem Stolen. Powodem oczywiście był brak pieniędzy. Teraz byli pracownicy B52 chcą założyć nową firmę – Curve Games Studio.

STOLEN

IM MNIEJ KOGOŚ ZNAMY, TYM BARDZIEJ WYDAJE SIĘ NAM PRZECIĘTNY

Sytuacja dotyczy zwłaszcza grup, takich jak na przykład narody. Jeśli nie znamy narodu kraju Honduras, to wszyscy mieszkańcy Hondurasu wydają się nam bardzo podobni. Ale można też szukać bliżej. Jeśli nie znamy osobiście nikogo, kto byłby na przykład buddystą, wszyscy buddyści wydają nam się tacy sami. Na amerykańskich filmach często słyszymy: „Wy, Azjaci, wszyscy jesteście podobni". Dopiero poznanie określonej grupy, poznanie kilku jej członków, pozwala wyzwolić się ze stereotypu. Wstęp ten jest konieczny dla mnie, ponieważ chcę porozmawiać nieco o skradankach.

Skradanka, to taki typ gry, w którym głównie chodzi o unikanie wykrycia. Jest to definicja ogólna i subiektywna, ale jasna. Klasyczne przykłady skradanek też są dość oczywiste: Metal Gear Solid, Splinter Cell, Tenchu. Wiadomo też, że skradanki dość silnie promują postać głównego bohatera, który ma mnóstwo możliwości wpływania na otoczenie zarówno dzięki wykorzystywanemu sprzętowi, jak i kończynom. Snake z MGSa ma swój plecak i system walki, Fisher ze Splintera tony sprzętu i tyleż samo możliwości prześlizgnięcia się za plecami przeciwnika bez „zabawek". Każdy, kto jednak choć przez chwilę pograł w obie z tych gier zauważył, że są one zdecydowanie różne. Nie miejsce tu, żeby się rozwodzić, ale mimo, że obie gry są skradankami, co dla przeciętnego odbiorcy oznacza bardzo podobne tytuły, to są jednak inne. I docieramy tu do sedna. Wreszcie. Stolen też jest skradanką, ale powtarzanie za amerykańskimi serwisami, żeby „zapomnieć o Snake'u i Fisherze" jest pomyłką, bo jest to skradanka zupełnie, zupełnie inna. Bliżej jej o dziwo, do platformówki Sly Raccoon, niż do Splinter Cella. Nie do wiary, prawda?

WSCHÓD SPOTYKA ZACHÓD

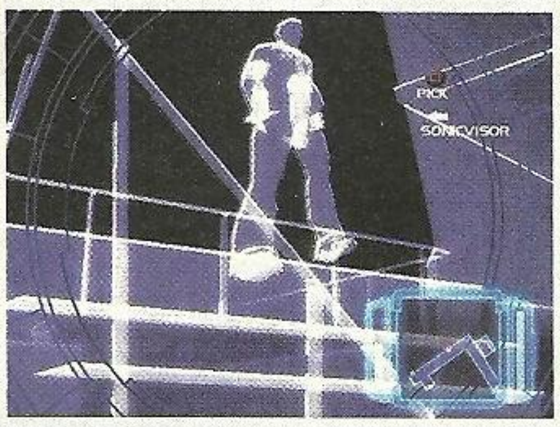
Główną bohaterką Stolen jest Anya Romanov – widać już gdzie ma korzenie rodzinne, która trudni się przenoszeniem rzeczy z miejsca na miejsce. Od przeciętnego przenoszacza rzeczy, pani Romanov różni się zaś tym, że wiele z tych rzeczy to rzeczy bardzo cenne. Niektóre nawet bezcenne. Wszystkie zaś one nie należą do niej i właściciel nie wie, że będą przenoszone. Co więcej – na pewno mu się nie spodoba, kiedy rano nie znajdzie swojej własności. Sądzę, że domyślacie się już jakim fachem zajęła się córka starego Romanova (kimkolwiek on był). Anya ma partnera w biznesie, imieniem Louie Palmer. Jest on weteranem wojennym i kampuje w tajnej bazie na poddaszu zabezpieczając niuni sprzęt, o którym współczesne bandziory mogłyby tylko marzyć, a o którym jeszcze napiszemy. Oboje mieszkają w Forge City, które jest fikcyjnym miastem i powinno się troszeczkę kojarzyć z Gotham City – rodzinnym miastem Batmana. Czyli niby takie USA, ale lekko bajkowe. Anya zajmuje się, czym się zajmuje, toteż, kiedy do Forge przyjeżdża kolekcja bezcennych japońskich eksponatów, pojawia się chętny i składa Ani ofertę na przeniesienie niektórych co cenniejszych przedmiotów z jednego miejsca w drugie. Ania i Lusio biorą się do dzieła i tu właśnie zaczyna się gra.

WYJŚCIE Z CIENIA

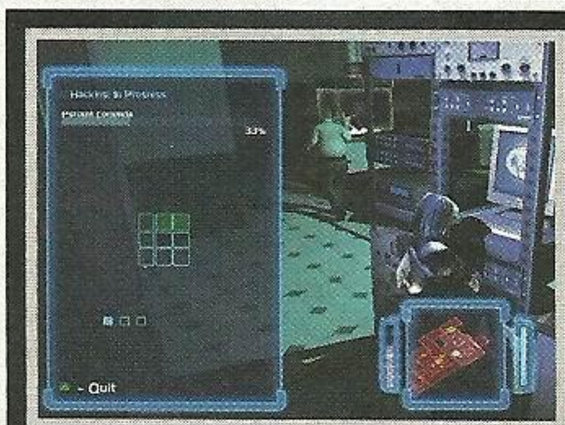
Fajnie jest obserwować, jak skradanki wychodzą z pewnego schematu. Stolen, gra robiona przez dwa i pół roku musiała powstać w momencie, kiedy nie było jeszcze przecieków o nowym MGSie, ani Splinterze, toteż poszła nieco własną drogą. Rozwiejmy tedy wątpliwości – dlaczego bliżej jej do platformerków, niż klasycznych skradanek. Otóż głównym zadaniem Ani wcale nie jest skradanie się. Są to zadania zręcznościowe – to raz. A po wtóre Ania walczy w koszmarny sposób. Nawalamy trójkąt bez opamiętania

W Stolen sprytnie rozwiązano problem wytrychów i otwierania drzwi. Na ekranie pojawia się tarcza zamka, zawierająca odpowiedni wzorek wypukłości. Kierując w prawo i lewo, ustawiamy z arsenału wytrychów pasujący wzorek i delikatnie popychamy gałkę. Nie do oporu. Kluczyk musi tylko delikatnie popchnąć zamek i chwilę tam pozostać. Świetna idea. Trzeba, często w kosmicznych nerwach, grać spokojnie i delikatnie. Na szczęście można otwierać drzwi na raty: poczekać aż strażnik pójdzie, otworzyć zamek, schować się, przepuścić strażnika, który wraca i dopiero za jego plecami wejść w już otwarte drzwi.

Nawet niebanalna uroda Ani nie pomoże jej w skradzeniu serc graczy, gdy gra pełna jest uproszczeń i niedoróbek. Ale na krótki romansik można się skusić...



Zwisanie na rękach to podstawowa umiejętności każdego bohatera lub bohaterki skradanek. W tym niepozornym kobiecym ciele kryje się najwyraźniej nielichy power.



Drugim, po wytrychach, pomysłem jest hackowanie komputerów, do którego trzeba się wykazać dobrą pamięcią. Komputer hackowany wyświetla nam sześcian podzielony na dziewięć pól (3x3) następnie kolejne pola zaczynają się podświetlać. Musimy powtórzyć tę kombinację podświetlania, by pokazała się kolejna kombinacja i kolejna. Trzykrotne wpisanie kodu otwiera system. Oczywiście czas ucieka, w związku z tym trzeba się wyrobić. Na szczęście można te czynności powtarzać w nieskończoność (oczywiście kod za każdym razem jest inny), więc w końcu damy radę.

i Anulka zaczyna mieszać. Przeciwnik w zasięgu strzału, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki popada w stupor, czekając aż pacniemy go z dziesięć razy, a potem zwala się nieprzytomny. Kiedy wstanie uruchomi się alarm, będzie nieco zamieszania, zlecą się pomocnicy, ale pójdą sobie, jeśli nas nie znajdą.

Rzecz w tym, że czasem trudno przetrwać w ukryciu, bo nie ma się gdzie schować, ale na to już nie ma rady. Co zaś dotyczy zadań zręcznościowych... Cóż – grając w Stolen i unikając, a to kamer, a to znów wzroku strażników, czy ich latarek wszystko zawiało mi niejaką sztucznością. Jakby to nie musiał być wcale strażnik, tylko po prostu samobieżne działko z Jaka&Daxtera. Wszystko jest tu nieco schematyczne, sztuczne. Wiem, wiem, że każdą skradankę można do tego sprowadzić, ale w tej to jakoś bardzo się czuje. Jak w Sly Raccoonie właśnie, gdzie też pełzały po glebie światła latarek i trzeba było je omijać.

Skoro już zaczęliśmy o wadach, do domknijmy temat. Drobiazgi: wchodzę do pomieszczenia, coś się świeci, a nie wiem co. Nie ma źródła światła. Abstrahując od faktu, że sytuacja śmiesznie wygląda, to w skradance źródło światła jest kluczowe. Skąd mam wiedzieć za czym się mogę chować, a za czym nie? Tu się nie dowiem. Dalej. Dwa razy zdarzyło mi się wpaść między ściany. Siedziałem na belce pod sufitem, zeskoczyłem i... wpadłem w ścianę, z której nie mogłem wyjść. Zawołałem strażników (można gwizdać), żeby mnie zabili – niestety chcieli wbiec w ścianę. Figa. Zawiesiłem się. No i wreszcie – gra jest krótka.

KIESZENIE PEŁNE CZEREŚNI

Pamiętajmy jednak, że grupa tworząca Stolen nie wsławiła się wcześniej niczym specjalnie wielkim. Trudno więc wymagać, żeby nagle ich olśniło i zrobili grę doskonałą. Owszem – gra jest bardzo ładna. Momentami wręcz uwodzicielska, stylem graficznym balansująca między Splinter Cellem a komiksowym klimatem Batmana. Główna bohaterka ma też niemały arsenał możliwości, co, o czym wie każdy fan skradanek, jest wymogiem tego gatunku. Anya może więc biegać, czaić się, skakać, zwieszać na krawędziach i oczywiście – co poniekąd także jest flagowym patentem skradanki, czołgać w wentylacji.

Na przedramieniu nosi prezent od Louie'go. Jest to specjalny panel, dzięki któremu może dokonywać „technologicznych" manipulacji otoczeniem. Może wczepić strażnikom (albo kamerom) transmiter, który od teraz pokazywał będzie gdzie chodzą i w którą stronę są zwróceni. Bez wczepionego transmitera możemy liczyć jedynie na wzrok i trochę na słuch. Ani kamery, ani strażnicy nie zaznaczają się na mapie. Dodajmy jeszcze, że transmiterów owych jest ograniczona liczba i mamy przez to wątek ekonomiczny: wstrzelić się kolejnego strażnika, czy po prostu więcej się rozglądać, póki się go nie minie.

Zresztą cały asortyment Anyi jest wyczerpywalny, więc problemy tego typu pojawiają się przez całą grę. Innym patentem stosowanym przez niunię są małe generatory wstrząsów elektrycznych. Można je wcapierzyć w strażnika – spowoduje to jego chwilowy paraliż (a zaraz potem oczywiście alarm), albo wbić w kamerę i zepsuć ją. Można też zepsuć żarówki – chyba, że ich w danym pomieszczeniu akurat nie ma. Można wpuścić w ścianę mały nadajnik podczerwieni, który zapiszczy, kiedy przejdzie obok niego strażnik. Albo wystrzelić mały pocisk, który wbije się w dowolną powierzchnię i na zawołanie odegra hecną melodię, która zwróci uwagę strażników. Z całym tym zestawikiem ruszamy do akcji przez kilka ciekawych dość poziomów, gdzie najczęściej więcej będzie gimnastyki, niż skradania. Owszem skradanie w tej grze bardzo jest promowane. Alarmy trwają długo, a strażnicy przeszukują teren wyjątkowo wnikliwie. Z drugiej jednak strony, czasem wejdziemy w pole widzenia kamer, alarm się włącza, a i tak nikt nie przychodzi.

By dać nieco smaku gry w Stolen, opiszę jak wygląda jeden z klasycznych tu patentów. Wchodzimy do pokoju z laserami pięć centymetrów nad podłogą (siatka laserów jak w filmach o muzeach i sprytnych złodziejach), a na górze miotacze prądu. Po co tu lasery, skoro chronią pojedynczy wyłącznik prądu? Dlaczego strażnicy chodząc wokół i przecinając wiązki nie uruchamiają alarmu? Po co w tym pomieszczeniu szafki na ubrania, skoro to piwnica chroniona jak sejf? Nie wiadomo. W każdym razie wszystko to tam jest. Cóż – tak ustalili autorzy. Włazimy więc i teraz zabawa polega na tym, żeby iść po krawędziach wokół pomieszczenia i dotrzeć chytrze do wyłącznika. A jeśli spadniemy? Dostajemy prądem i schodzi około 1 procent energii. Kogo to ma zabić, skoro prądu ledwo starcza, by nadkruszyć pasek energii bohaterki? Takich pomieszczeń jest bardzo wiele. Bez sensu, bez logiki, ot, po to, żeby nas na parę minut powstrzymać i dać zadanie logiczno-zręcznościowe.

Stolen jest po prostu grą do zabawy. Swawolną, wesołą, zrobioną przez ludzi bez doświadczenia. Dla tych, którzy skończyli Splintera i Metal Geara doskonałe „skradankowe wakacje". Spodziewam się kolejnych części tej gry, a wtedy pewnie będzie już znacznie lepiej. Na tę chwilę trąca to nieco schematami i niedopracowaniem (walka, brak źródeł światła). Tak to jednak jest, kiedy inni w tej branży tak wysoko stawiają poprzeczkę.

Stolen jest też grą dobrą. Lepszą niż ostatnie Tenchu, ciekawszą, weselszą, bardziej komiksową. Można się w nią spokojnie zabawić. Nie stawiajcie jej jednak wymagań takich, jak mistrzom gatunku – wtedy na pewno się nie zawiedziecie.

Grabarz ■ ■

PS2 | Xbox Niby skradanka, niby platformer.

- **Wydawca:** Hip Games
- **Producent:** Blue 52
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

6.9

Empire · PS2, Xbox · mikroracer

Mashed: Fully Loaded

MIKROMASZYNY W MAKROWYDANIU

Mashed jest typowym przedstawicielem gier z gatunku „gdyby tylko". Gdyby tylko producent rozsądnie rozwiązał problem zbyt wolnej kamery, dorzucił kilkanaście plansz i umożliwił zabawę online, Mashed nie skończyłby w kiepsko poczytnej ramce.

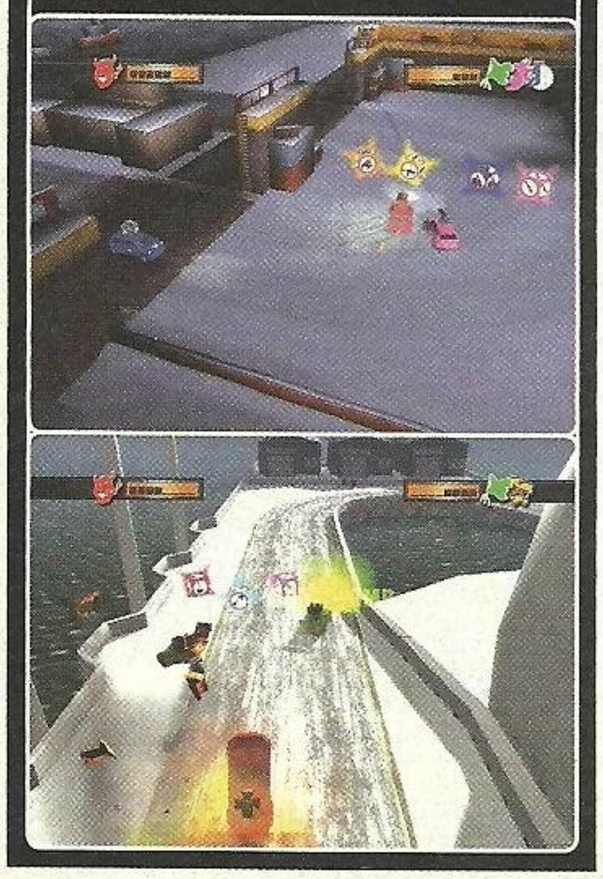
Mimo, iż stoi za nim naprawdę ciekawy i oldschoolowy pomysł – wątpię, aby Mashed kupiło więcej, niż kilka osób ze sporym sentymentem do przeszłości. Sposób zabawy w Mashed bardzo przypomina stare, ciągle jare Micro Machines, gdzie wypuszczone na trasę samochody robią wszystko, aby ukończyć wyścig na pierwszym miejscu – spychają się wzajem w przepaść, atakują znalezionymi karabinami, spalają ogniem i wysadzają w powietrze granatami. W przeciwieństwie do większości samochodowych wyścigów, akcję gry obserwujemy z lotu ptaka, co początkowo wymaga lekkiego przyzwyczajenia.

Wyścigi są tu cholernie dynamiczne i potrafią zakończyć się w przeciągu kilkunastu sekund, zaraz po tym, gdy przeciwnik ostatecznie stanie w płomieniach i nie będzie w stanie kontynuować zabawy.

Nie miałbym tej grze nic do zarzucenia, gdyby twórcy przygotowali więcej, niż trzynaście tras. Naprawdę – chciałem się Mashed bawić i bawić, ale komplet pucharów i najwyższych odznaczeń łyknąłem w jeden wieczór, a to trochę za szybko. Pewnie, twórcy zaprojektowali fajny multiplayer, przy którym czwórka zapaleńców udowodni sobie, kto jest lepszy, ale cóż począć w momencie, gdy mieszka się z dala od konsolowej społeczności? Może online? Niestety, mimo że Mashed jest wręcz stworzony do zabawy w sieci, takiej opcji w grze zabrakło.

No cóż, Supersonic dostarczyli naprawdę fajną, ładnie oprawioną i intensywną grę (wręcz obowiązkową w większych skupiskach graczy), problem w tym, że zbyt krótką, a przez to – niezbyt długo goszczącą w konsolowych czytnikach. W Wielkiej Brytanii produkt schodzi za połowę ceny. A jak u nas? [Matt] ■ ■

OCENA: 6.0



NARC

DOBRY GLINIARZ, ZŁY GLINIARZ

Prostytutki, handlarze narkotyków, rozboje i strzelaniny to codzienność **NARC**. Czy uważacie, że dalibyście sobie radę rozprawić się z nimi w pojedynkę? Czy nie zawahalibyście się użyć siły, brutalnie obić jakiegoś śmiecia, po czym skuć go kajdankami i przesłuchać poprawiając mu z kolana? Ciężkie jest życie policjanta. Całe szczęście, że czasem można uciec od tego syfu przypalając sobie jointa.

Mówią na mnie Jack i jestem gliniarzem zajmującym się walką z lokalnym kartelem narkotykowym. Działam sam, choć wiem, że czarnoskóry Marcus babra się w tym samym błocie. Tyle, że on jest niby tym dobrym gościem, który zawsze zdaje zarekwirowany towar i stara się unikać przemocy, za co zgarnia szacunek, a ja jestem czarną owcą stosującą ciosy karate na przechodniach. To ja często na śmierć tłukę dilerów i to ja lubię zapalić jointa, albo wciągnąć coś mocniejszego. Ale to bzdura, bo jesteśmy identyczni – on dobrze o tym wie i jak coś przeskrobie to bardzo łatwo odzyska zaufanie na poczekaniu łapiąc niegroźną dziwkę, czy gościa szalejącego ze sprayem.

Cóż, to miasto sprawia, że wszyscy jesteśmy tacy sami. Nawet przechodnie mają tylko kilka twarzy. Garstka brodaczy, kilka lasek piszczących, gdy ktoś im kradnie torebkę, a także ziomki brzydzące się mną, jak chcę im sprzedać kilka gramów... Jak brakuje kasy to jakoś sobie trzeba radzić, nie? Większość to jednak ćpuny i chętnie kupują towar. Ja sam używam, bo dzięki temu lepiej mi się pracuje. A to cały świat nagle zwalnia, a ja dużo szybciej celuję, a to wszyscy mający coś na sumieniu jawią się jako postacie z diabelskimi głowami. Czasem dostaję takiego kopa, że nikt nie ma szans ze mną w walce wręcz. King Bruce Lee karate mistrz normalnie.

Wkurza mnie ten bezmózgi tłum. Rzucam się na spokojnie idącą osobę, obijam twarz, a przechodnie tylko coś krzyczą i się gapią. Jak okaże się, że złapany to niezbyt czysty typ, zyskuję respekt. Najpierw muszę tylko gościa skuć, ale to łatwe. Przez chwilę się siłujemy (mashowanie przycisku), po czym zapełnia się specjalny pasek, a ja muszę wyczuć moment i dokończyć robotę (wdusić X albo A). Jak złapię niewinną osobę to szacun opada i w końcu mogą mi odebrać sprawę i przenieść do drogówki, a jak jeszcze namieszam to przejdę do cywila, a wtedy do mnie byli kumple strzelają, jak kogoś obiję. Palanty jedne.

Świat po prochach może i nabiera kolorów, ale trzeba uważać, bo łatwo się uzależnić.

To nie handel towarem, a prowokacja. Klient zaraz zostanie skuty i zmiękczony kilkoma lepami.

Tak wygląda moje życie. Na szczęście świat staje się ciekawszy jak sobie przypalę. Wszystko ładnie pływa, a w głowie słyszę Cypress Hill lub *Golden Brown* Stranglersów. To się nazywa klimat. Ogólnie jednak jest raczej brzydko, wszystko jest proste, schematyczne. Nudny świat bez większej ilości detali i tylko muza pozytywnie nastraja podczas misji, które do trudnych nie należą. A to wybicie szalonych snajperów, a to sfotografowanie lokalnych mafiosów. Czasem muszę kogoś dogonić i obić, ale czasem sam nie wiem, co się dzieje, bo w głowie się kręci i „kamera" mi włazi na ścianę. Takie jest to miasto, z walkami gangów, z pościgami, z wieczną nocą...

Mielu ■ ■

PS2 | Xbox — U want some shit?

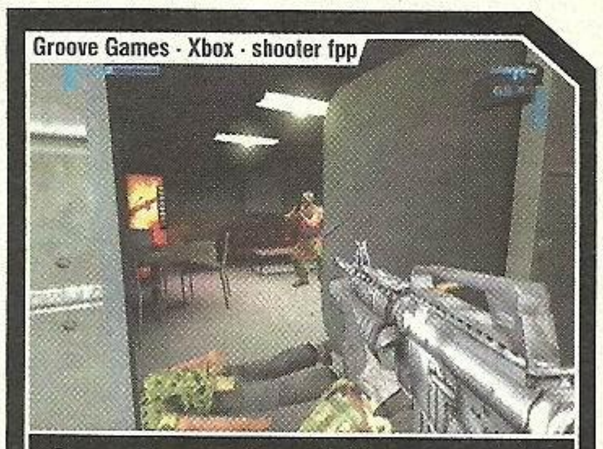
- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Point Of View
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.8

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

Groove Games · Xbox · shooter fpp



Combat: Task Force 121

TAKTYCZNIE NIE ZNACZY CIEKAWIE

A już myślałem, że to będzie miesiąc bez crapów. Ale nie, oto pojawił się CTF121 – fpp, w którym po raz kolejny przyszło mi wcielić się w żołnierza starającego się powstrzymać terrorystów grożących światu. Zadanie okazało się bardzo trudne, bo musiałem grać z zamkniętymi oczami – ciężko patrzyć na tego potworka.

Aż nie wierzę, że użyto tu engine'u Unreal Championship. Jasne, jest bump mapping, ale postacie i ogólnie wszystkie obiekty w grze wyglądają jakby były z kołka ciosane – garstka polygonów powleczona słabymi teksturami. No, ale przynajmniej wszystko płynnie śmiga.

Nie powiem, podobało mi się to, że zdrowia nie można podreperować, przez co wzrasta poziom trudności, a żeby zdobyć amunicję trzeba przeszukiwać ciała zabitych strażników. Czasem włączy się całkiem fajna muzyka, ale ogólnie dźwięki nie odstają od grafiki.

Misje są okrutnie nudne – poszukaj klucza i użyj go gdzieś, po czym przejdź dalej by powtórzyć schemat. Przy okazji strzelaj do tępych, stojących w miejscu przeciwników. Wiecie, można też grać online przez Live, ale po co? Jest tyle lepszych pozycji. Do wora z tym. [Mielu] ■ ■

OCENA: 3.6

Kemco · Xbox · strategia

Dai Senryaku VII: Modern Military Tactics

JAPOŃSZCZYZNA DLA AMATORÓW

Oto siódma część znanej w Japonii serii i zarazem pozycja tylko dla maniakalnych strategów. Niewątpliwe jej zalety to ogromna ilość misji w singlu, bo aż sto dwanaście, a także zabawa dla czterech osób na jednej z ponad sześćdziesięciu map. Walki toczą się na heksagonalnej planszy, a gracz musi zwracać uwagę na mnóstwo drobiazgów, jak teren, na którym znajduje się dany oddział, zapas paliwa, zasięg ruchu i strzału, oraz pamiętać chociażby o tym, że czołgi nie mogą walczyć z samolotami. Rozgrywka podzielona jest na tury, w czasie których każdy z walczących wykonuje ruchy swoim wojskiem. Zajmując miasta i porty dodatkowo można produkować nowe jednostki. Niestety nie da się grać przez Live, a szkoda, bo w singlu zabawa trochę szybko się nudzi. Odrzucić może muzyka, a dokładniej jeden bojowy kawałek lecący w kółko. Grafika masakruje gałki oczne – autorzy chyba nie znają słowa tekstura. Czułem się jakbym walczył plastikowymi, jednokolorowymi żołnierzykami. Tylko jeśli lubicie strategie i pokonacie mało intuicyjne sterowanie, to będziecie dobrze się bawić przy tej grze. [Mielu] ■ ■

OCENA: 4.9

- **Dobre:** Ładne tła, nienajgorszy system oraz... możliwość gry na dwóch.
- **Złe:** Loadingi... loadingi! Wszędzie loadingi!
- **Brzydkie:** Nic konkretnego nie przychodzi mi do głowy.

SHINING TEARS

OSTATNIE BADANIA POLSKICH NAUKOWCÓW NAD ŚWIADOMOŚCIĄ ZBIOROWĄ DOPROWADZIŁY DO PRZEŁOMU W DZIEDZINIE PSYCHOLOGII!

Jednoosobowy panel ekspertów, w skład którego, nie chwaląc się, wchodziłem i miałem przyjemność mu przewodniczyć, odkrył niezwykle interesującą zależność dotyczącą zjawiska świadomości zbiorowej. A mianowicie, na podstawie niezwykle dokładnych eksperymentów przeprowadzanych na czterech obiektach w zaciszu mojego pokoju, udało mi się odkryć niesłychaną prawidłowość, która może zmienić oblicze współczesnej nauki! Twierdzenie będące rezultatem tego niewyobrażalnego odkrycia przedstawiam niniejszym na łamach Neo+, przez co magazyn ten staje się poniekąd pismem naukowym. No dobra, czas na fakty stricte akademickie i na moją tezę: „w trzech erpegach na cztery główny bohater jest znajdowany na brzegu tajemniczego lądu przez młode elfki z ogromnym biustem (fajnie) i wielkimi uszami (to już mniej fajnie)". Hmmm... Tadaaaaaaa!

Ech, zdaję sobie sprawę, że na Nobla szans nie mam, ale musicie przyznać, że coś w tym twierdzeniu jest, prawda...? Prawda?? Mniejsza z tym. Czy Wam to się podoba, czy nie i tak opowiem Wam nieco dokładniej o moim odkryciu i o jednym z obiektów, który pomógł mi dojść do takich wniosków. Chyba sami musicie przyznać, że to dosyć nietypowa sytuacja, kiedy trzy gry RPG recenzowane w jednym numerze N+ zaczynają się niemal w identyczny sposób? Świadczy to, albo o niezwykle silnej świadomości zbiorowej autorów gier role playing, albo też o kryzysie twórczym, jaki wyjałowił mózgi tychże autorów. Po dłuższym zastanowieniu stawiam na tę drugą opcję.

Szczerze powiedziawszy, czegoś zupełnie innego spodziewałem się po kolejnej odsłonie popularnej niegdyś serii gier Segi, z których każda mogła pochwalić się słowem „shining" w tytule. A już na pewno nie tak banalnego rozpoczęcia, które miałem okazję podziwiać w tym miesiącu już dwa razy. Zresztą dalsza część fabuły również wykazuje dziwne podobieństwa do Ys czy też do trzeciej części Growlansera. Tak czy inaczej, przygody młodego chłopaka o imieniu Xiona, to dosyć sztampowa historyjka wciśnięta w ramy action rpg obdarzona jednak całkiem przyjemną grafiką. Fabuła to oczywiście typowe bzdury o zagrożonym królestwie i kolesiu z nieznaną przeszłością. Lecz oprócz fabuły, będącej tutaj jedynie tłem dla dwuwymiarowej sieczki, jest też na szczęście całkiem ciekawy system walki oraz rozwoju postaci. Ogólnie rzecz biorąc pojedynki to ciągłe mashowanie „kółka" przeplatane używaniem ataków specjalnych oraz odrobiny magii. Ciekawostką jest to, że na plac boju Xiona wyrusza zawsze w parze z jednym z kompanów, którzy zdecydowali się do niego przyłączyć. Towarzysz będzie zazwyczaj robił to, co do niego należy (czyli szlachtował wrogów), ale używając prawej gałki analogowej oraz przycisków R1 i R2 sami możemy wydawać mu polecenia. W praktyce fajnie się to sprawdza, chociaż prawdę powiedziawszy, pomoc drugiej postaci rzadko jest konieczna biorąc pod uwagę poziom, jaki prezentują ożywione produkty Dr Oetkera, gnomy, karły, rycerze, wilkołaki i reszta menażerii robiącej tutaj za wrogów.

W trakcie walk możemy wykonywać także ataki łączone, a po zwycięstwie z pola bitwy zgarniamy przeróżne przedmioty, pośród których nierzadko trafimy na surowce niezbędne do rozbudowy naszego oręża oraz pancerzy. W sumie cała ta otoczka polegająca na rozwijaniu specjalnych zdolności Xiona oraz jego przyjaciół robi naprawdę dobre wrażenie. Szczególnie w połączeniu z koncepcją zależności pomiędzy bohaterami, które mają wpływa na walkę. Szkoda tylko, że tak na dobrą sprawę same pojedynki są dosyć monotonne i rzadko kiedy trafia się walka stanowiąca poważniejsze wyzwanie dla gracza.

Jeśli rozgrywkę mogę określić jako przeciętną, to w podobny sposób powinienem określić oprawę **Shining Tears** począwszy od grafiki, a na dźwiękach skończywszy. Ręcznie rysowane plansze 2D, po których wałęsają się kolorowe ludki na pewno spodobałyby się wszystkim jakieś cztery czy pięć lat temu, ale teraz zwrócą uwagę chyba tylko fanów ładnych szkiców i pastelowych barw. A że należę do tej właśnie grupy graczy to wielobarwny świat **Shining Tears** wywarł na mnie pozytywne wrażenie. Z dźwiękiem jest już gorzej, gdyż zabrakło na płytce dialogów, które pojawiają się bardzo sporadycznie, a zapętlona muzyczka rzadko się zmienia i momentami nieco irytuje. I nawet nie ma się tutaj nad czym więcej rozwodzić w kwestii oprawy tego erpega, ponieważ przeciętność wyziera tutaj z praktycznie każdego bajta danych zapisanych na płytce z grą.

W sumie nie jest źle. Fabuła na dość niskim poziomie, typowym wśród ostatnio wydawanych na PS2 erpegów, oprawa również klasy średniej, a satysfakcja z rozgrywki bynajmniej nie gwarantowana. Jeżeli kręcą Was klimaty „hack and slash", a rysowana grafika wpada w Wasz deseń, to możecie skusić się na „Błyszczące Łzy".

Qoora ■ ■

PlayStation 2 — Kolejny RPG na średnim poziomie.

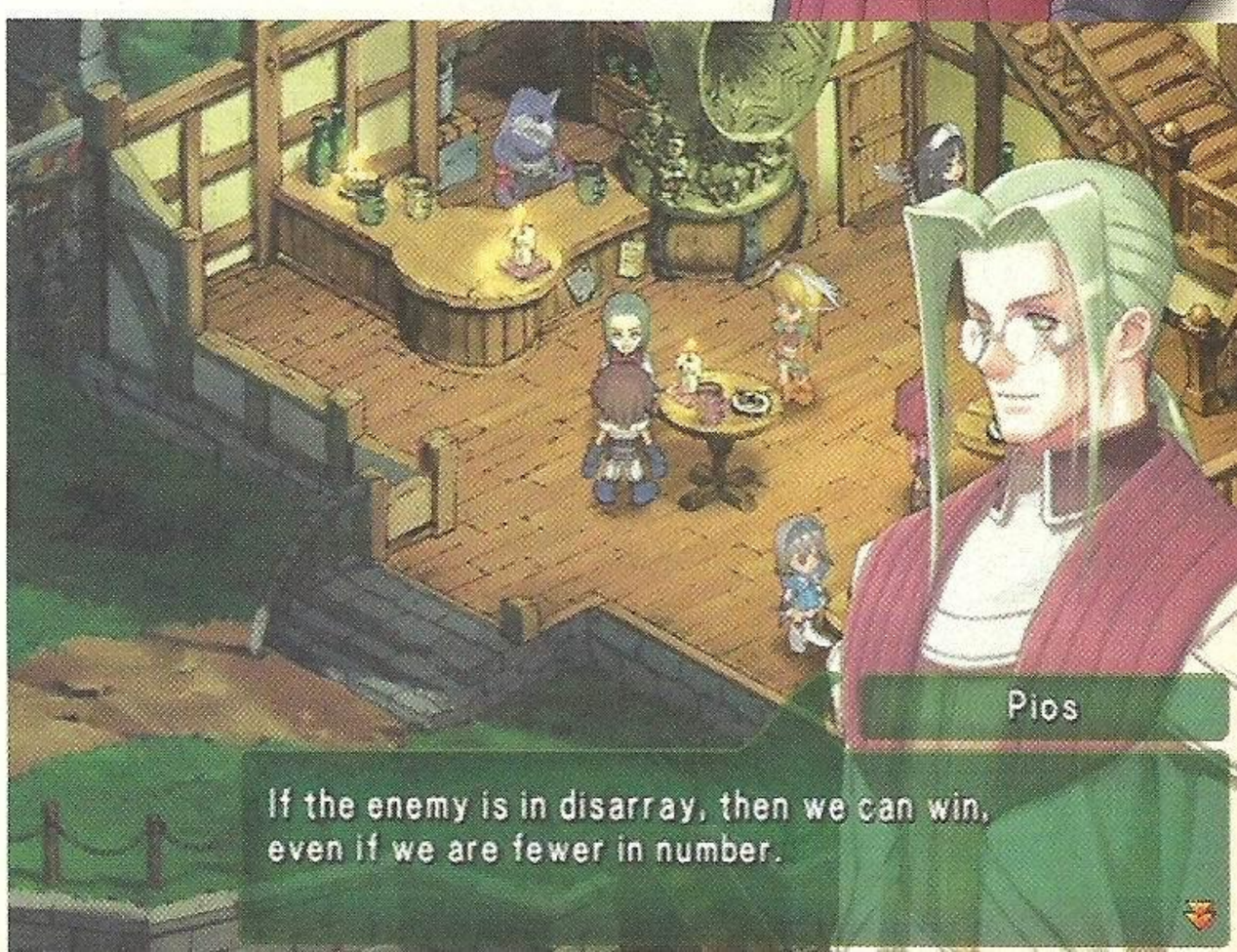
- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** AV
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.2

■ Nie można zaprzeczyć, że ręcznie malowane tła mają swój urok.



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Z CYKLU MĄDROŚCI LUDOWE: JEŚLI WIERZYSZ, ŻE POTRAFISZ, TO POTRAFISZ

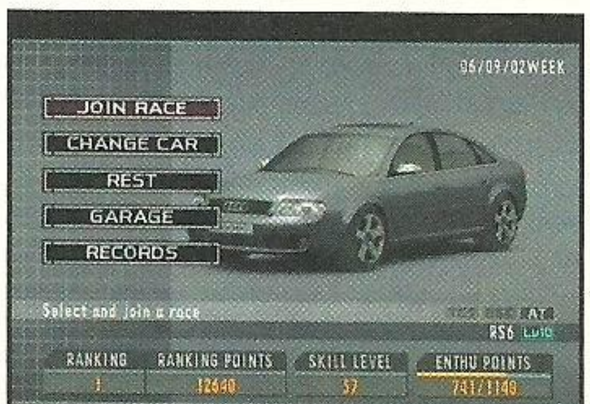
Taki właśnie napis wita nas na początku filmiku wprowadzającego w świat Enthusii. Autorzy troszkę się z tym zagalopowali – gdyby wszystko rzeczywiście było tak proste, to półki z grami uginałyby się pod ciężarem hitów. Jak wiemy sytuacja jest inna, a przykładem, że na rynku gier sama wiara nie wystarczy może być właśnie nowy racer ze stajni Konami. Od kiedy usłyszałem pierwsze zapowiedzi Enthusii oraz to, jak blisko daty premiery Gran Turismo 4 ma się ona ukazać na rynku, zastanawiałem się, czy Konami bez reszty zgłupiało, czy też ma aż taki tytuł, że niczego się nie boi. Cóż, wyjaśnienia tego dylematu w tej recenzji nie znajdziecie, powiem tylko, że dziś Konami staje u boku innych gigantów branży, takich jak Square, Sega i Capcom, w kącie dla „tych, którzy bardzo chcieli doścignąć grę Polyphony, ale im się nie udało".

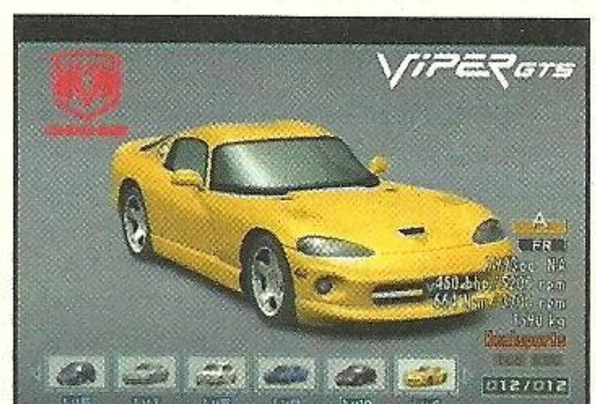
ENTHUSIA GT

Zastanawiałem się, jak podejdą do problemu konkurencji ludzie z Konami. Robienie kalki Gran Turismo z miejsca stawiałoby ich na przegranej pozycji – musieliby zrobić grę lepszą we wszystkich aspektach: ładniejszą, bardziej rozbudowaną, dłuższą, miodniejszą. Niespecjalnie łatwe, prawda? Pozostało im więc tylko odcięcie się kompletnie od serii Polyphony i zaproponowanie własnego systemu; przynajmniej w założeniu równie ciekawego. Enthusię podzielono na klika podstawowych trybów, z których najważniejsze są dwa. Enthusia Life rzuca nas w świat wyścigów, gdzie będziemy wspinać się po szczeblach rankingu od miejsca nr 1000, aż na sam szczyt. Driving Revolution z kolei to skrzyżowanie licencji z serii GT i zasad z gier muzycznych. Dalej przyjrzymy im się trochę dokładniej, najpierw jednak podzielę się z Wami wrażeniami z samej jazdy.

GRAN ENTHUSIA

Pierwsze wrażenie nie jest specjalnie pozytywne. Jak tu wszystko się wolno dzieje... Gra jest mało dynamiczna i sprawia wrażenie bardziej ślamazarnej niż GT. Poczucie prędkości jest mizerne, a specjalnej różnicy między jazdą 100 a 160 km/h też nie czuć. Model jazdy jest za to bardzo wymagający, w mojej opinii zdecydowanie bardziej, niż w grze Polyphony. Może nie, jeśli chodzi o pierwsze samochody, ale opanowanie Vipera bez korzystania z dobrodziejstw systemów kontroli trakcji graniczy z cudem. Samochody ślizgają się w wirażach i bardzo chcą wykręcić bączka,

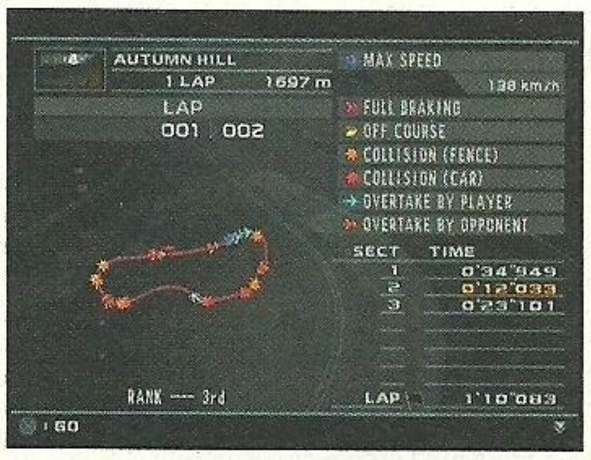




W garażu znajdziecie dużo ciekawych bryczek, a niektóre maszyny zawstydziłyby nawet GT4.

a jazda w zakręcie z prędkością większą niż 80-90 km/h niechybnie zakończy się gongiem o bandę lub oraniem pobocza, co jest wyjątkowo niewskazane. Dobrze wyczuwalne są różnice między samochodami, co oczywiście się chwali, ale umówmy się – inaczej być nie mogło, to przecież symulator.

Gra oferuje obsługę kierownicy Driving Force Pro, jednak wrażenia są słabiuteńkie – czasem coś sobie zawibruje, ale walka z samochodem jest żadna. Do tego samochody bardzo specyficznie zachowują się w wirażach – na kierownicy ciężko wyczuć pod/nadsterowność danego modelu. Nie ułatwia to wcale gry. Sama gra natomiast nie jest trudna, co wynika głównie z potwornie wręcz zachowawczej jazdy komputerowych kierowców. Chcecie objechać starym Morrisem potężną AC Cobrę? Proszę bardzo, przy odrobinie umiejętności jest to absolutnie wykonalne. Pora sprawdzić, co **Enthusia Professional Racing** oferuje w sferze merytorycznej.



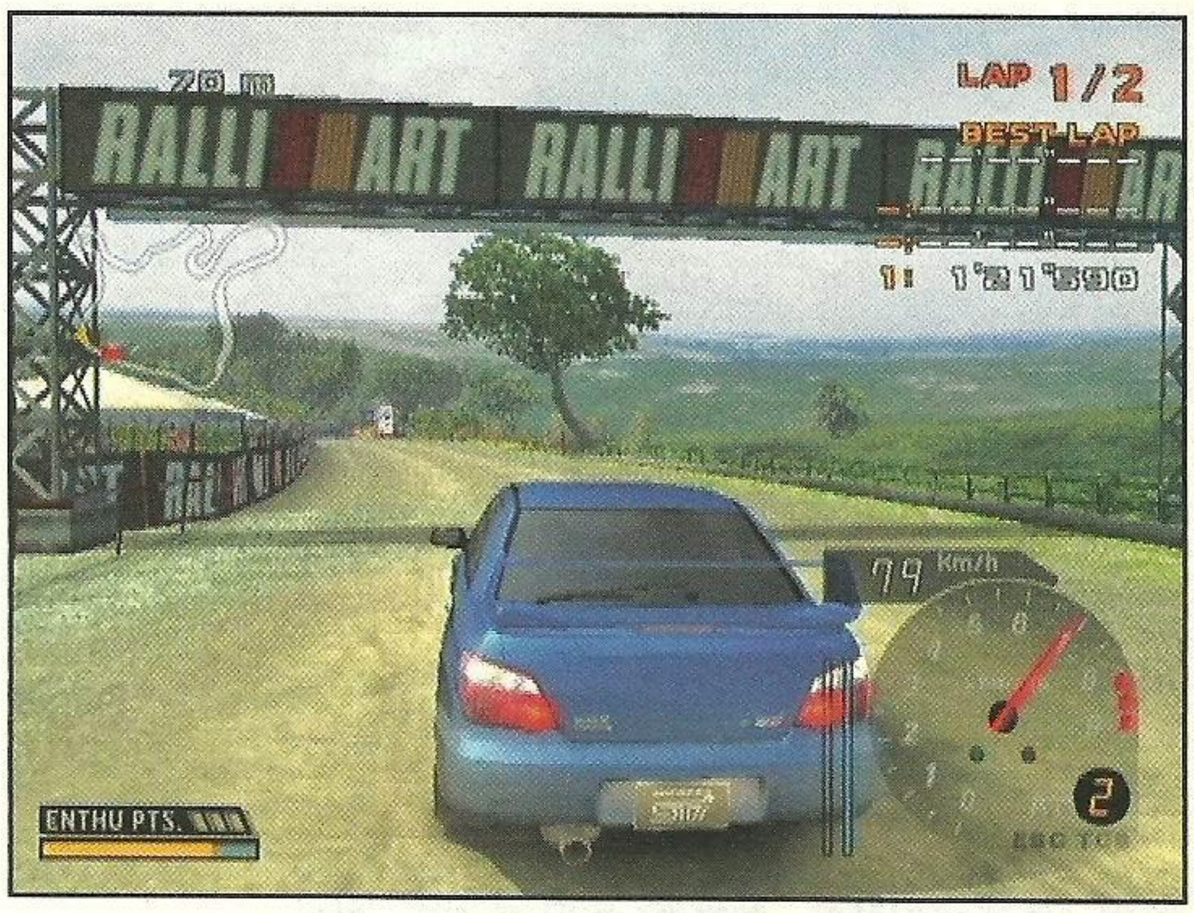
Po wyścigu obejrzymy mapkę, na której widać wszystkie nasze dzwony i inne ciekawe zdarzenia.

GROUP ENTHUSIA CHALLENGE

Główny tryb, Enthusia Life, zaczynamy z kilkoma niespecjalnie imponującymi pojazdami w garażu i 1000 pozycją w rankingu. Mamy tu znany miłośnikom tego typu gier upływ czasu – każda czynność zajmuje nam tydzień. Przystępując do wyścigu wybieramy jedną z sześciu ich klas (późniejsze klasy dostępne są dopiero po osiągnięciu w rankingu wyższego miejsca). W każdej klasie mamy do wyboru zmieniające się z tygodnia na tydzień wyścigi, zawsze jednak przystosowane do naszego samochodu – nie wylosuje nam się wyścig, warunków którego nasz pojazd nie spełnia. Im wyższa klasa wyścigów tym dystans dłuższy, a auta konkurentów mocniejsze. Cały system gry oparty jest o przeróżne punkty, o których więcej dowiecie się z ramki. Jeśli wyścig ukończymy na co najmniej czwartej pozycji, spośród wszystkich samochodów, które brały w nim udział, a których jeszcze nie mamy w naszym garażu, wylosowany nam zostanie jeden model. Albo i nie – jak to w losowaniu. Trochę to frustrujące, gdy nie możemy mieć wymarzonej fury przez durnowaty system rodem z totolotka. Zawsze piętnowałem losowość w grach i nie inaczej jest w tym przypadku.

Pochwalić twórców muszę za wybór samochodów – fakt, że w grze występuje jedynie około dwustu samochodów, a sprawiają wrażenie, że żadnego ważnego nie brakuje, jest wart odnotowania. Bardzo sprytnie je dobrano i każdy znajdzie tu swoje ulubione auta. Niestety to, że samochodów nie kupujemy, części do nich także nie (level-upy pojazdu załatwiają

- **Dobre:** Nowe podejście do takich gier, fachowy dobór aut, brawa za odwagę!
- **Złe:** Koszmarny soundtrack, kierowcy w beretach i losowanie samochodów.
- **Brzydkie:** Odbicia na samochodach, aliasing.



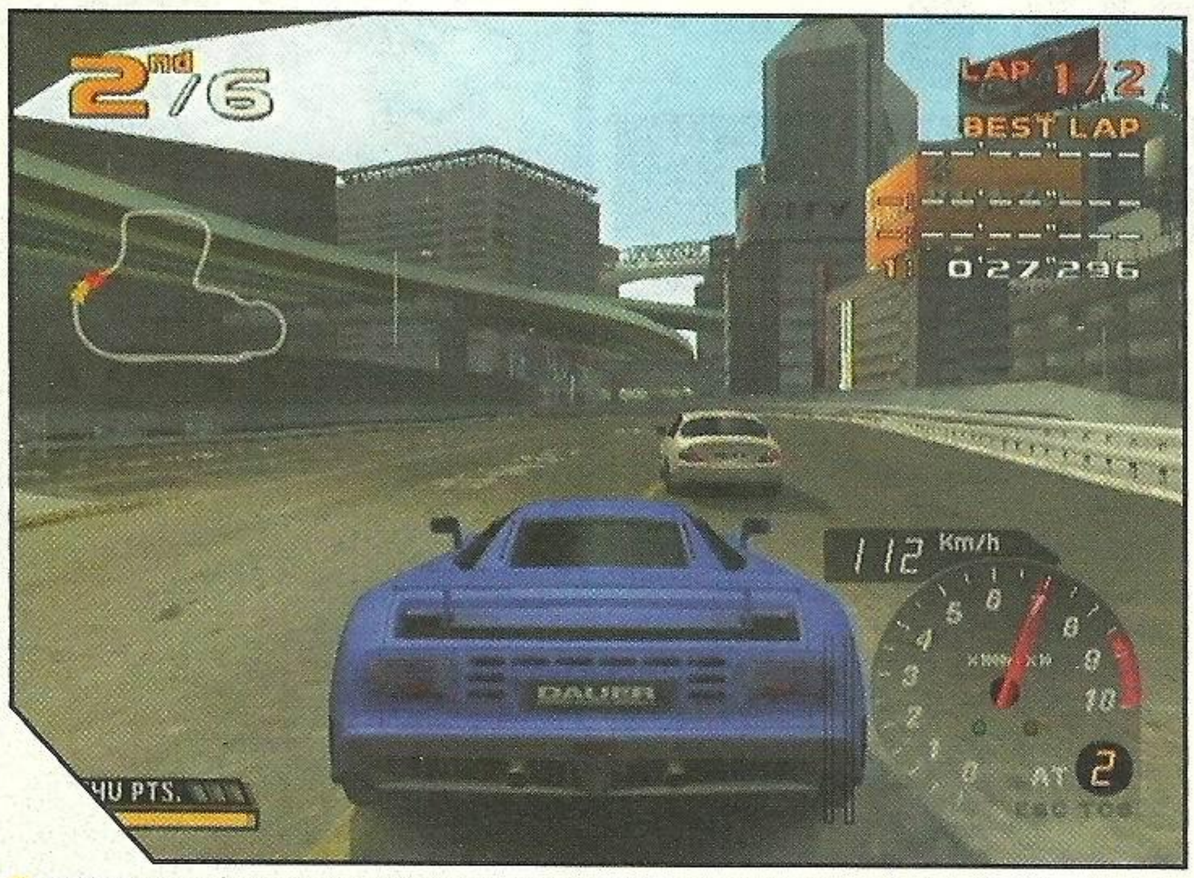
sprawę tuningu), ustawień samochodu możemy zmienić raptem kilka, i to też w sposób mocno uproszczony, brakuje jakiejkolwiek obsługi serwisowej maszyn, a jedyną opcją jest kolejny wyścig, czyni tę grę w mojej opinii nudniejszą i płytką. Wyścigi są krótkie, zwłaszcza, gdy porównamy to z serią GT i jej wyścigami wytrzymałościowymi, w grze nie ma także żadnych licencji. To spłycenie i przyspieszenie tempa rozgrywki może podobać się osobom, które narzekają na to, że pomiędzy jednym a drugim wyścigiem w Gran Turismo 4 można spędzić dwie godziny na wszystkim, poza jeżdżeniem, dla mnie jednak jest aż nadmiernym uproszczeniem. Do tego wszystkiego dochodzi fakt, że gdy odblokujemy kilka przydatnych pojazdów możemy wpaść na pierwsze miejsce raz-dwa. Kilka wyścigów i po ptakach. Nie tego zapewne Marcellus oczekiwał, gdy w zapowiedzi pisał o długotrwałym i mozolnym pchaniu się na szczyt rankingu.

DANCE DANCE ENTHUSIA

W trybie Driving Revolution Konami wykorzystało pomysł ze swojej serii gier tanecznych i płynnie połączyło go z grą wyścigową. Na gracza czeka ponad 70 zadań na blisko dwudziestu trasach, w których będzie musiał się on wykazać całkiem sporymi umiejętnościami. Zabawa polega na przejeżdżaniu przez wirtualne „bramki" z założoną przez autorów prędkością. Wydaje się proste, ale w praktyce takie nie jest. O ile na początku łatwo gasić maksymalne noty, o tyle później samo zaliczenie próby to nie lada wyzwanie. Bramki są całkiem sprytnie poustawiane, a niektóre misje wymagają od nas bardzo dokładnego powtórzenia zamysłu autorów. Ponieważ tryb Driving Life nie jest połączony z resztą gry jeśli chodzi o odblokowywane przez nas samochody i trasy, to właśnie tu odkryjemy wszystko, czym potem pobawimy się w Time Trialu, Free Racing czy pogramy razem z kolegą na podzielonym ekranie.

ENTHUSIA TYPE-S

W kwestii wykonania Enthusia jest poprawna, ale nie oczekujcie żadnej rewelacji. Modele samochodów są niezłe, mimo że odbicia na karoserii wyglądają mizernie. Trasy prezentują się przeciętnie, choć ich poziom jest bardzo nierówny i czasem jest na czym oko zawiesić, a czasem nie bardzo. Jednak gdyby ktoś przejechał jedno okrążenie po Nurburgringu w Gran Turismo 4, a potem tutaj, zobaczyłby koszmarną wręcz przepaść graficzną. Dorzućcie do tego potworny aliasing i ogólną „matowość" grafiki, która po ostrej jak żyleta i bajecznie kolorowej czwartej części GT wydaje się po prostu bez wyrazu, a otrzymacie obraz tego, jak Enthusia wygląda. Brzmi natomiast tak, że momentami aż uszy więdną. Naprawdę ktoś powinien powiedzieć panom z Konami, że podmiana soundtracku z japońskiego smęcenia na bardziej dynamiczną muzykę nie jest złym pomysłem. Już pal licho, że kawałki są bez wyrazu i bazują na popowych, japońskich brzmieniach – ale momentami po prostu pasują jak pięść do oka! Utwór, który przygrywa nam podczas jazdy po wspomnianym Nurburgringu jest dobry do puszczenia w menu, czy pod creditsy w nowym MGSie, ale na pewno nie pasuje jako tło do wyścigów samochodowych.



Enthusia straszyła graczy sprzęgłem i systemem wizualizacji przeciążeń, ale to dodatki, które niewiele wnoszą. Na dokładkę brak tu dynamiki – samochody wloką się jak muchy w smole.

ENTHUSIA MOTORSPORT

Długo myślałem nad tym, co Enthusia może zaoferować ludziom, którzy dwa miesiące temu zainwestowali w Gran Turismo 4. I doszedłem do wniosku, że niestety niewiele. Paradoksalnie tam, gdzie Konami postanowiło odciąć się od GT, źle zrobiło, że się odcięło. Enthusia Life jest zabawne, ale to bardziej motoryzacyjny Pokemon, niż prawdziwy żywot kierowcy. Prostackie ustawianie aut, kretyńskie losowanie samochodów, beznadziejny automatyczny tuning, mikre umiejętności komputerowych kierowców oraz krótki czas potrzebny na wdrapanie się na szczyt nikogo dłużej niż tydzień przy tej grze nie przytrzyma. Driving Revolution też szybko przestaje być zabawne i zaczyna frustrować, a multiplayer na split screenie jest mniej porywający niż pasjans online. Jeśli macie więc Gran Turismo 4, nie znajdziecie tu niczego ciekawego. Zresztą GT4 raczej jeszcze się Wam nie znudziło. Ci, którzy za wszelką cenę chcą spróbować czegoś nowego mogą Enthusię sprawdzić, ale raczej nie będzie to jazda życia...

Blizzard Beast ■ ■

Trasy są zróżnicowane, ale ich wykonanie jest bardzo nierówne. Raz jest ładnie, raz brzydko.

PlayStation 2 — Mogło być rewelacyjnie, a jest tylko dobrze.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.6

108 gwiazd Enthusii?

Najwyraźniej w zespole programistów pracujących nad tym trybem znajdował się ktoś, kto do tej pory grzebał przy Suikodenie. Wszystko opiera się tu na przeróżnych punktach i punkcikach: Enthu points, miejsce rankingowe, punkty rankingowe, poziomy umiejętności, punkty doświadczenia, poziomy tuningu – naprawdę na początku można się pogubić i trochę czasu upłynie, zanim wyłoni się nam z tego obraz jakiegoś spójnego systemu gry. Każdy wyścig ma współczynnik trudności wyliczany na podstawie klasy pojazdów biorących w nim udział – gdy będziemy ścigać się Clio z Corvettami będzie wysoki, gdy weźmiemy Vipera – znacznie się obniży. Mnożony przez klasę w jakiej wyścig się znajduje oraz pozycję, jaką zajmiemy, daje nam po zakończeniu zawodów punkty rankingowe. Te determinują nasze miejsce w rankingu. Im wyżej w rankingu jesteśmy, tym więcej punktów potrzeba, aby wspiąć się na kolejne miejsce. Pod uwagę brane jest dziewięć najlepszych z dwunastu ostatnich wyścigów (tygodni). Bardzo ważne są Enthu Points. Mamy ich pewną pulę, która kurczy się z każdym kolejnym dzwonem w bandę czy przeciwnika oraz podczas wypadania z trasy. Po każdym wyścigu odnawia nam się niewielka ich ilość, można także „odpocząć" sobie tydzień, aby zregenerować je wszystkie. Gdy zabraknie nam Enthu Points nie będziemy mogli wziąć udziału w wyścigu w następnym tygodniu i urlop będzie przymusowy. Jednak jeśli podczas wyścigu nie dzwonimy o nic zbytnio i trzymamy się toru gromadzimy tzw. Skill Points. Te przekładają się zarówno na kierowcę jak i samochód, którym jechaliśmy, podnosząc ich poziomy. Level-up kierowcy zwiększa pojemność jego paska Enthu Points oraz tempo ich regeneracji po każdym wyścigu, level-up samochodu natomiast zwiększa jego poziom wytuningowania. Skomplikowane, prawda? Generalnie jednak sprowadza się do tego, że powinniśmy jeździć najsłabszymi samochodami w najtrudniejszych wyścigach, aby piąć się w rankingu oraz zbytnio nie rozbijać po trasie, aby ulepszać kierowcę i samochód.

MARIO PARTY 6

NIE WIEM JAK WY, ALE JA WZIĄŁEM SOBIE SPECJAŁ GULASHA DO SERCA

Skejterzy z osiedla wzbogacili się o dwie dyszki, wytargałem z piwnicy śliczne 486, a kiedy czytacie te słowa, jestem w drodze do Nevady. Jednak wcześniej opowiem Wam coś o sobie...

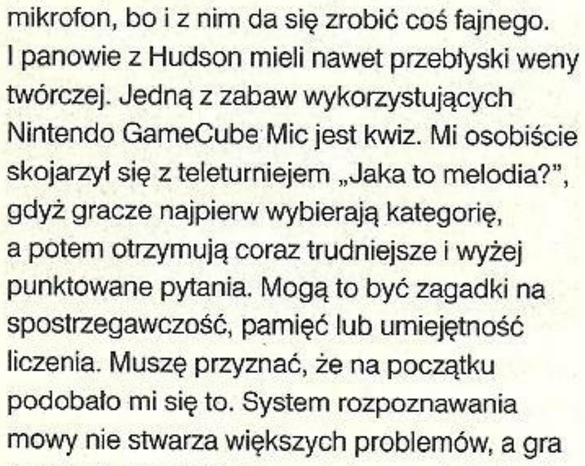
Dobra, to może nie był najlepszy żart. Ale przy **Mario Party 6** lepiej się nie ubawicie. Pomysł, by dorzucić do gry za friko jakiś gadżet zasługuje na pochwałę. Pal licho, że to zwyczajny mikrofon, bo i z nim da się zrobić coś fajnego. I panowie z Hudson mieli nawet przebłyski weny twórczej. Jedną z zabaw wykorzystujących Nintendo GameCube Mic jest kwiz. Mi osobiście skojarzył się z teleturniejem „Jaka to melodia?", gdyż gracze najpierw wybierają kategorię, a potem otrzymują coraz trudniejsze i wyżej punktowane pytania. Mogą to być zagadki na spostrzegawczość, pamięć lub umiejętność liczenia. Muszę przyznać, że na początku podobało mi się to. System rozpoznawania mowy nie stwarza większych problemów, a gra informuje, kiedy nie rozumie komendy lub pyta się, które słowo dokładnie wymówił gracz. Niestety oprócz kwizu dostępnych jest (z użyciem mikrofonu) zaledwie kilka mini-gierek oraz tor przeszkód na czas. Sami przyznacie, że to mało. Na dodatek nie zaskakują grywalnością – brak w nich po prostu dynamiki. Na szczęście MP6 nie jest droższe od przeciętnej gry, bo inaczej dodawanie sprzętu, który stanowi marne dziesięć procent rozgrywki, byłoby zwykłym naciąganiem graczy.

No dobra, ale co jeszcze znalazło się na płytce? Ponad siedem dziesiątek mini-gier! Liczba imponująca, ale w rzeczywistości to mało tu nowych pomysłów. Wiem, że trudno opracować nowe akcje, kiedy tworzy się piątą setkę konkurencji, ale to nie usprawiedliwia Nintendo, które żąda za grę niemałych pieniędzy. Kolejnym novum obok mikrofonu, jest system dnia i nocy. W praktyce wygląda to tak, że przez trzy tury na planszy trwa dzień, a przez następne trzy noc. I tak na zmianę. Co to daje? Zwyczajnie zmieniają się dostępne wybory dróg oraz specjalne pola. Przez to gra zyskuje na różnorodności, ale minimalnie. Choć trzeba przyznać, że plansze są w końcu takie, jakie być powinny: rozbudowane, zapętlone, z licznymi niespodziankami. No i nareszcie rozgrywka nie jest tak ślamazarna! Nadal oglądanie czyichś tur jest nudne, ale po raz pierwszy w serii da się to bez większego bólu przeżyć.

Z kolei odświeżone Solo Mode to nie lada rebus dla recenzenta. **Mario Party 6** jest nastawione na multiplayer bardziej niż kiedykolwiek wcześniej, przez to tryb dla jednego gracza jest swoistym zapychaczem czasu. Na plus zaliczyć trzeba, że rozgrywka w nim jest bardzo szybka, gdyż gracz jest na planszy sam, bez sterowanych przez konsolę przeciwników. Swoją drogą dla tej opcji stworzono specjalne levele, nie „zamknięte" w okrąg. Wędruje się po prostu od startu do mety, uczestnicząc w licznych minigrach, które jednocześnie odkrywają się dla innych trybów. I to jest sens Solo Mode! Przez to gra jest bardzo krótka, bo przecież mini-gierki można odblokowywać również grając ze znajomymi. I dlatego ciężko mi powiedzieć, że zaszła zmiana na lepsze, ale dobrze, że chociaż zaszła.

Dużo różnych i całkiem fajnych mini-gier, mikrofon w prezencie oraz obszerne plansze to bezsprzecznie zalety. Jednak niewybaczalne jest to, że Hudson Soft doszło do tego dopiero za szóstym razem! Gdyby to była, w najgorszym wypadku, pierwsza część serii na GameCube, ocena byłaby sporo wyższa. Ale jest jak jest, niestety. Jeśli jednak nie miałeś wcale albo od dłuższego czasu kontaktu z balangą u Mariana, właśnie **Mario Party 6** powinno trafić do czytnika Twojej konsoli. Pod warunkiem, że będziesz miał z kim grać. W przeciwnym wypadku... Resident Evil 4 zaliczony?

Aragorn 1988 ■ ■



Pastelowe kolorki po raz szósty i raczej nie ostatni.

GameCube — A za rok pewnie Mario Party 7

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Harmonix
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card 8MB, Dual Shock 2, EyeToy

7.0

MUSASHI SAMURAI LEGEND

LEGENDARNY MUSASHI PRZEWRACA SIĘ W GROBIE

Mój błąd polegał na tym, że po nowym Musashim spodziewałem się wyłącznie dobrych rzeczy. Następca tak fajnej gry, jak Brave Fencer Musashi, za którego wizerunek ponownie wziął się Nomura Tetsuya i sprawdzony zestaw programistów (Square), nie mógł się przecież nie udać. Musashi: Samurai Legend na przekór oczekiwaniom okazał się jednak pozycją nudną i mulącą, a obcowanie z nią przypomniało mi, że recenzowanie gier to oprócz zabawy, czasem także przykry obowiązek. Jasne, nowy Musashi miał ogromny potencjał – oryginalnie zaprojektowane postacie, grafikę wykonaną w technice manga-shading oraz duże nazwiska stojące za projektem – problem w tym, że kompletnie nie wypalił.

Dynamiczny, otwierający grę film jest straszliwie złudny. Oto niecodziennie ubrany Musashi pędzi przez armię robotów i precyzyjnymi cięciami uwalnia je od podzespołów (głowy i mechaniczne kończyny wraz z tonami kabli hurtowo sypią się na ziemię). Oglądając takie fajerwerki czym prędzej ma się ochotę dobrać do właściwej gry, która (na przekór wyświetlanemu anime) okazuje się wolna i nijaka. Dużo w tym winy grafików, których Square Enix zaprosiło do współpracy. Każde, nawet najbardziej podstawowe zagranie, jak proste cięcie mieczem, czy podskok powoduje, że klatki animacji wesoło redukują się przynajmniej o połowę. Kiepsko. Sam Musashi rusza się natomiast zbyt ociężale, jak na bohatera platformówki. Zupełnie, jakby jego faliste spodnie wykonano z ciężkiego ołowiu. Uczucie mulistości towarzyszy tej grze od początku do samego końca i skłamałbym, gdybym napisał, że w którymś momencie przestało mi to przeszkadzać. Bo nie przestało.

Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy miasto Anthedon zostaje najechane przez Gandrake'a – typa zmieniającego wesołych mieszkańców w populację ciężko harujących niewolników. Księżniczka Mycella na kilka minut przed brutalnym porwaniem wzywa Musashiego, aby zrobił porządek w jej mieście. Roztrzepany chłopak przybywa na miejsce i już wie, że jedynym sposobem na powrót do domu będzie przeczyszczenie Anthedonu i uświadomienie Gandrake'owi, że postąpił źle. Tyle fabuły.

Musashi: Samurai Legend to prosty „hak-end-slesz", który na dobrą sprawę można ukończyć wduszając zaledwie jeden przycisk na joypadzie. Jasne, samuraj potrafi uczyć się specjalnych technik od swoich nieprzyjaciół (potrzeba do tego nieco wyczucia), ale nie istnieje problem, którego nie dałoby się rozwiązać prostymi cięciami miecza. O zgrozo, przeciwnicy atakujący bohatera niespecjalnie różnią się wyglądem (wszędzie te paskudne roboty), co przy częstym backtrackingu potrafi znudzić jak diabli. Jedynie fajne momenty to te, w których Musashi niesie na rękach postać, a podczas walk podrzuca ją do góry i odgania się od nieprzyjaciół. Śmieszna sprawa, zwłaszcza, gdy istotka ląduje z hukiem na ziemi. Aby jeszcze bardziej urozmaicić monotonne bieganie na dwóch nóżkach, Square Enix proponuje w przerwach jazdę na motorze i przelot poduszkowcem. Jazda odbywa się wyłącznie po z góry wyznaczonych ścieżkach, na których oczywiście czeka więcej robotów do rozwalenia. Przysiągłbym, iż dzięki temu, że akcja często zwalnia, chlastanie maszyn nie nastręcza najmniejszych trudności. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że dzięki temu całą grę łykniecie bez większych problemów. Ot, szczęście w nieszczęściu.

Indywidualnego charakteru nadaje tej grze manga-shading, dzięki któremu postacie wyglądają jak żywcem wyjęte z komiksowych zeszytów. Przyznam, że nazwa efektu jest nieco przereklamowana, bo znacznie ładniej prezentował się Viewtiful Joe, Sly Raccoon i postacie z Dragon Ball Z: Budokai 3 pokryte zwykłym cel-shadingiem. Musashi: Samurai Legend będzie tym gorszy, im więcej się po nim spodziewaliście. Da się grać, ale wokół dzieje się tyle dobrego...

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Sequel z gatunku „profanacja".

- **Wydawca:** Square Enix
- **Producent:** Square Enix
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

5.0

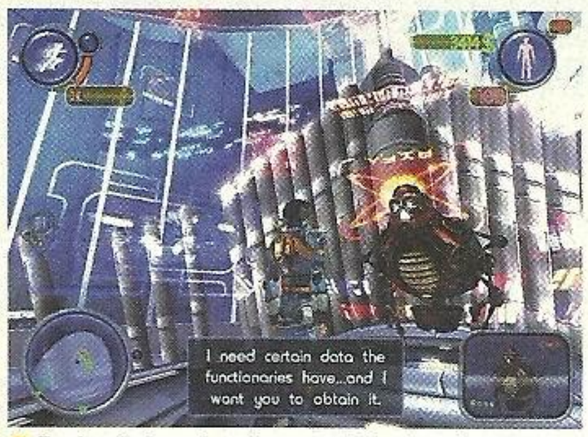
- **Dobre:** Ładna grafika, porządna muzyka, wysoki poziom trudności, hackowanie i misje powietrzne.
- **Złe:** Wtórność misji, liniowość, postać D-Tritusa.
- **Brzydkie:** Bezsensowne, długie i nudne bieganie po pustych korytarzach.

D-Tritus, czyli tam i z powrotem

O nowych zadaniach bohater jest powiadamiany przez radio, ale żeby samemu z kimś się skontaktować musi się do niego przejść, bo zadzwonić się nie da. Jest to zły pomysł, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, że na maleńkiej mapce, której nie da się obejrzeć w całości, naniesiony jest tylko wskaźnik informujący o kierunku, w którym trzeba się udać. Skoro nie zna się dokładnej drogi, to przez długi czas można błądzić zanim w końcu trafi się w odpowiednie miejsce. Później jeszcze długi bieg po pustych i powtarzających się korytarzach, i już można pogadać ze zleceniodawcą. A wszystko to powtarza się wielokrotnie, co wcale nie jest zabawne. Tak mówię ja, Kłapouchy.

SCRAPLAND

Witajcie w krainie gdzie nikt nie ginie



Z mieszkańcami można pogadać, ale ostrzegam, głos D-Tritusa jest nie do zniesienia.

Można wskoczyć w czyjąś skórę, by zdobyć jakieś informacje, ale i tak lepsze jest latanie stateczkiem.

Chimera jest trochę jak Oddworld – żyje swoim własnym życiem i ma ciekawych mieszkańców.

Śmiganie pojazdami po mieście wymaga nie lada umiejętności, ale gwarantuje niezapomniane widoki.

A może powinienem napisać „nikt nie umiera"? Oto Chimera, planeta zamieszkała przez roboty, gdzie ludzie nie mają wstępu i traktowani są jak wirus, i gdzie nie ma czegoś takiego jak śmierć. Każdy z mieszkańców planety ma swoją kopię umieszczoną w wielkiej bazie danych i w każdej chwili po zejściu śmiertelnym może wykupić sobie dodatkowe życie. No, chyba że nie ma odpowiedniej ilości gotówki na koncie, ale to już inna sprawa. Swoją drogą, wyobrażacie sobie świat, w którym nie ma śmierci? Nie wiem czemu, ale wydaje mi się, że oznaczałoby to chaos totalny, przynajmniej w przypadku Ziemi. Cóż, na Chimerze wszystko wydaje się być poukładane, życie płynie w miarę spokojnie, a obowiązkiem każdego mieszkańca jest mieć pracę.

Scrapland nie stosuje się do słynnej hitchcockowskiej zasady mówiącej o rozpoczynaniu trzęsieniem ziemi. Po pierwszych dziesięciu minutach ma się ochotę wyłączyć konsolę i więcej nie wracać do gry. Bieganie humanoidalnym robotem po ładnych, ale pustych korytarzach zdążyło mnie znudzić zanim wygodnie rozsiadłem się w fotelu, a gdy usłyszałem głos i sposób, w jaki mówi główny bohater, to bardzo brzydko pomyślałem o twórcach gry. D-Tritus brzmi jakby miał problemy z określeniem swojej płci (roboty mają taką?), przy czym trochę bliżej mu do mężczyzny. Na szczęście nieprzyjemne wrażenie znika, gdy zasiądzie się po raz pierwszy za sterami latającego pojazdu i ruszy w przejażdżkę po mieście.

Tak to już jest, że każda gra jest w jakiś sposób krótko nazywana przed premierą. **Scrapland** okrzyknięty został Grand Theft Auto z akcją toczącą się w przyszłości. I faktycznie, w założeniach zabawa miała polegać na wykonywaniu kolejnych poleceń, najczęściej przy pomocy skradzionych chwilę wcześniej pojazdów. Zabawa dzieli się na dwie najważniejsze części – naziemną i powietrzną. Spacerując po Chimerze D-Tritus może zagadywać napotkanych przechodniów i wypytywać ich o ważne informacje. Robotów jest niestety tylko kilka modeli, a każdy przedstawiciel danego rodzaju mówi tym samym głosem i w ten sam sposób, ale dużym plusem jest to, że są to postacie bardzo charakterystyczne. Dla przykładu bankierzy wydają się być upiornymi typami, z którymi robi się ciemne interesy, a policjanci wyraźnie dają do zrozumienia, że zależy im tylko na pieniądzach i delikatnie zalecają bohaterowi przystanie na płatną protekcję. Co ciekawe, można też wejść w skórę rozmówcy i dzięki temu skorzystać z jego unikalnych cech – taki bankier na przykład bardzo sprawnie kradnie gotówkę. Są dwa sposoby na włamanie się do czyjegoś „ducha", ale należy pamiętać, że miasto patrolowane jest przez maleńkie roboty szukające oszustów wykorzystujących cudze ciała do własnych interesów i jeśli D-Tritus zostanie wykryty w „przebraniu" natychmiast się nim zaopiekują rozbierając go na części. Pomysł jest ciekawy i sprawia, że trzeba albo odpowiednio szybko działać, albo też umiejętnie ukrywać się przed czujnym okiem małych strażników.

Dużo przyjemniejsze są misje toczące się w powietrzu. Zazwyczaj chodzi o zniszczenie jakichś pojazdów, chociaż zdarza się, że trzeba wziąć udział w futurystycznym wyścigu. Jednak najpierw trzeba przyzwyczaić się do sterowania, które do najprostszych nie należy, a na pewno nie jest specjalnie intuicyjne. Na szczęście jest przydatna opcja autolockowania się na celu. Pojazdy można i należy rozbudowywać, za zarobioną kasę dokupuje się nowe silniki, a także różne rodzaje broni. Warto trochę przysiąść nad tym elementem zabawy, bo chociaż trochę ciężko z początku połapać się w menu tuningu, to jednak bez tego nie da się upolować silniejszych przeciwników. Z drugiej jednak strony, nawet mając teoretycznie niezwyciężoną maszynę ciężko o powodzenie w misji, bo, po pierwsze, przeciwnicy starają się jak mogą by zdobyć power-up, który odnowi ich siły i odmieni losy walki, a po drugie, policja czuwa i nie pozwala na radosne strzelaniny na swoim terenie. W każdym razie misje powietrzne dość mocno wciągają i są wymagające nawet dla hardcore'owego gracza.

Scrapland to pozycja, do której trzeba się przekonać. Nie ma tu zróżnicowanych misji, w kółko albo się z kimś walczy, albo gdzieś włamuje i robi zdjęcia, bądź podaje się za kogoś innego w celu wydobycia informacji. Trochę mało tego i na dodatek często trzeba wykonać kilka takich samych zadań pod rząd, co szybko staje się nużące. Sama fabuła, w której chodzi o rozszyfrowanie zagadki tajemniczych zabójstw ważnych osobistości i wymazania ich kopii z bazy danych również nie rozwija się zbyt ciekawie, choć zdarzają się interesujące i zaskakujące zwroty. Nie do końca gra też sam system wykupywania się po śmierci skoro save można zrobić w dowolnym momencie.

Co zatem sprawia, że jest to dobry tytuł? Piękna grafika, dokładne, ale ładnie wygładzone tekstury i cudowny bloom przy użyciu dopalacza. Poza tym miasto żyje własnym życiem i nie raz widzi się jak gdzieś z boku toczy się walka między przestępcami a policją. Dźwięki stoją na bardzo wysokim poziomie, a muzyka wpada w ucho, szczególnie dynamiczne, elektroniczne rytmy podczas walk powietrznych. Wprawdzie niektóre głosy postaci zawodzą, ale ogólnie oprawa jest naprawdę pierwsza klasa. Do tego dochodzi jeszcze coś, co nazwałbym duszą gry. To nie kolejny bezmyślny shooter, czy krwawa jatka, ale pozycja mająca swą tożsamość, naładowana kozackim, inteligentnym humorem i do tego z niecodziennym designem. Do tego by stać się kolejnym Oddworldem trochę jej brakuje, ale przyjemnie spędza się z nią czas. I choć trochę za mało jest subquestów przez co zabawa jest bardzo liniowa, myślę że warto sprawdzić ją w akcji.

Mielu ■ ■

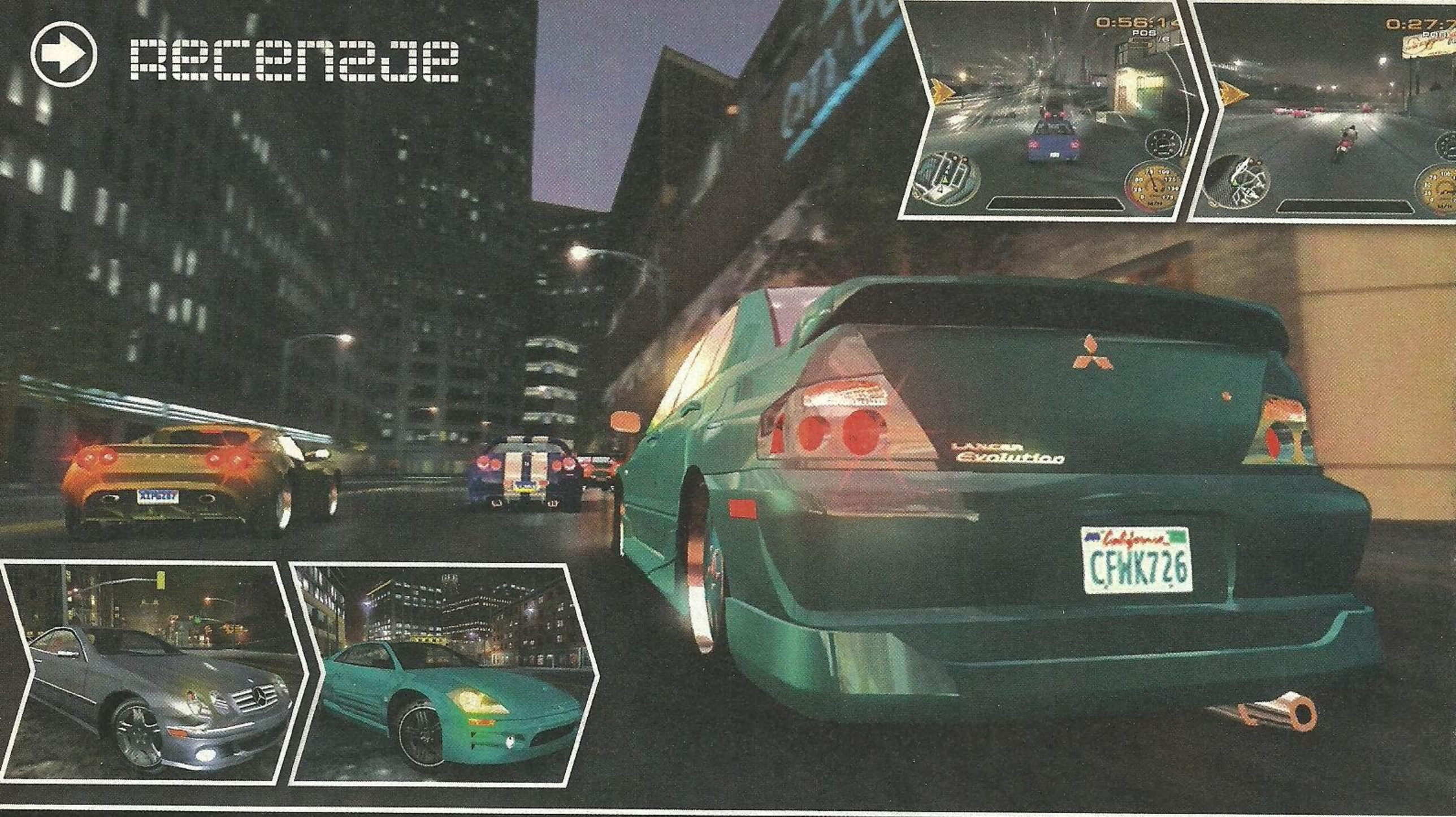
Xbox — Poprawić tu i ówdzie i byłby hit.

- **Wydawca:** Enlight
- **Producent:** Mercury Steam
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.0



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

OSTATNIMI CZASY UKAZAŁO SIĘ TYLE STREET RACERÓW, ŻE CIĘŻKO JE WSZYSTKIE ZLICZYĆ. ALE TAK NAPRAWDĘ W WYŚCIGU O MIANO NAJLEPSZEGO LICZĄ SIĘ TYLKO DWIE SUPERWYPASIONE BRYKI. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 OD EA I MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION MISTRZOWSKO STUNINGOWANY PRZEZ ROCKSTAR

NFSU2 wyczerpał już cały zapas nitro, więc wszyscy miłośnicy ulicznych wyścigów połączonych z moddingiem i tuningiem powinni poważnie rozważyć przesiadkę do tej drugiej, zupełnie nowej bryki, która z klasą wjechała właśnie na rynek.

Zdecydowanie warto, bo Midnight Club 3 DUB Edition jest naprawdę świetnie przygotowaną zabawką nawet, jeżeli nie wnosi nic specjalnego do gatunku. Za to dobrze rozwija i usprawnia pomysły z poprzednich części Midnight Clubu oraz wnosi do serii kilka istotnych nowości. Jest też dobrze przemyślaną, doskonale prezentującą się grą, wciągającą i oferującą mnóstwo zabawy samotnikom oraz miłośnikom multiplayera w sieci. Ale do rzeczy – czas ruszyć na ulice i sprawdzić jak Midnight Club 3 DUB Edition sprawdza się w akcji.

Tylko nie *Za szybcy, za wściekli!*

W przypadku Midnight Club 3 Rockstar nie zaprzątał sobie głowy fabułą, co zdecydowanie wyszło grze na dobre. Szczególnie w porównaniu z żałosnymi próbami wplecenia przez konkurencję fabułki w inne racery oraz tym, jak słabo to wypadło w poprzedniej części. Wprawdzie w MC2 momentami można się było pośmiać, ale postacie były tak przerysowane, że aż karykaturalne i chwilami wydawało mi się, że Rockstar szydzi z fanów samochodowej mod-sceny. Tym razem fabuły w ogóle nie ma, bo ciężko za takową uznać krótkie monologi mechaników zajmujących się kolejno ulepszaniem naszych fur i motocykli. Dzięki temu możemy skupić się na tym, co w racerach najważniejsze – wygrywaniu kolejnych wyścigów i moddowaniu oraz ulepszaniu samochodów oczywiście.

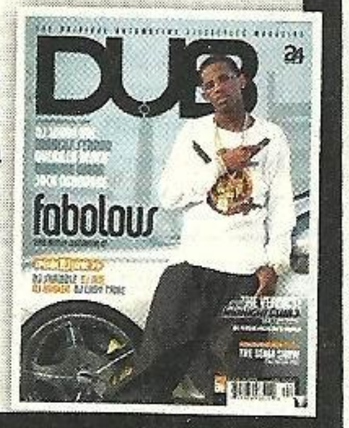
Sama kariera opiera się na cruise'owaniu po mieście i wyszukiwaniu kolejnych imprez, w których sprawdzimy swoje umiejętności, wzbogacimy się o kasę oraz zdobędziemy nowe części i pojazdy. Nie ma żadnych punktów, żadnych rankingów, szacunku, czy innych tym podobnych rzeczy. Jest po prostu miasto (a dokładniej trzy miasta – San Diego, Detroit i Atlanta), po którym jeździmy i szukamy sobie zajęcia. Zadania, na jakie natkniemy się przecinając ulice amerykańskich metropolii dzielą się na takie, które popchną naszą karierę do przodu oraz na takie, które wzbogacą nasze konto o kaskę lub sprawią, że wygramy jakiś nowy motocykl, samochód lub części do tuningu. Ale najważniejsze są starcia z krążącymi po mieście adrenalinowymi narkomanami, bo właśnie one najszybciej pchają karierę do przodu oraz obdarzają bonusami w postaci nowych pojazdów do kolekcji, a jednocześnie odkrywają przed nami nowe kategorie wyścigów.

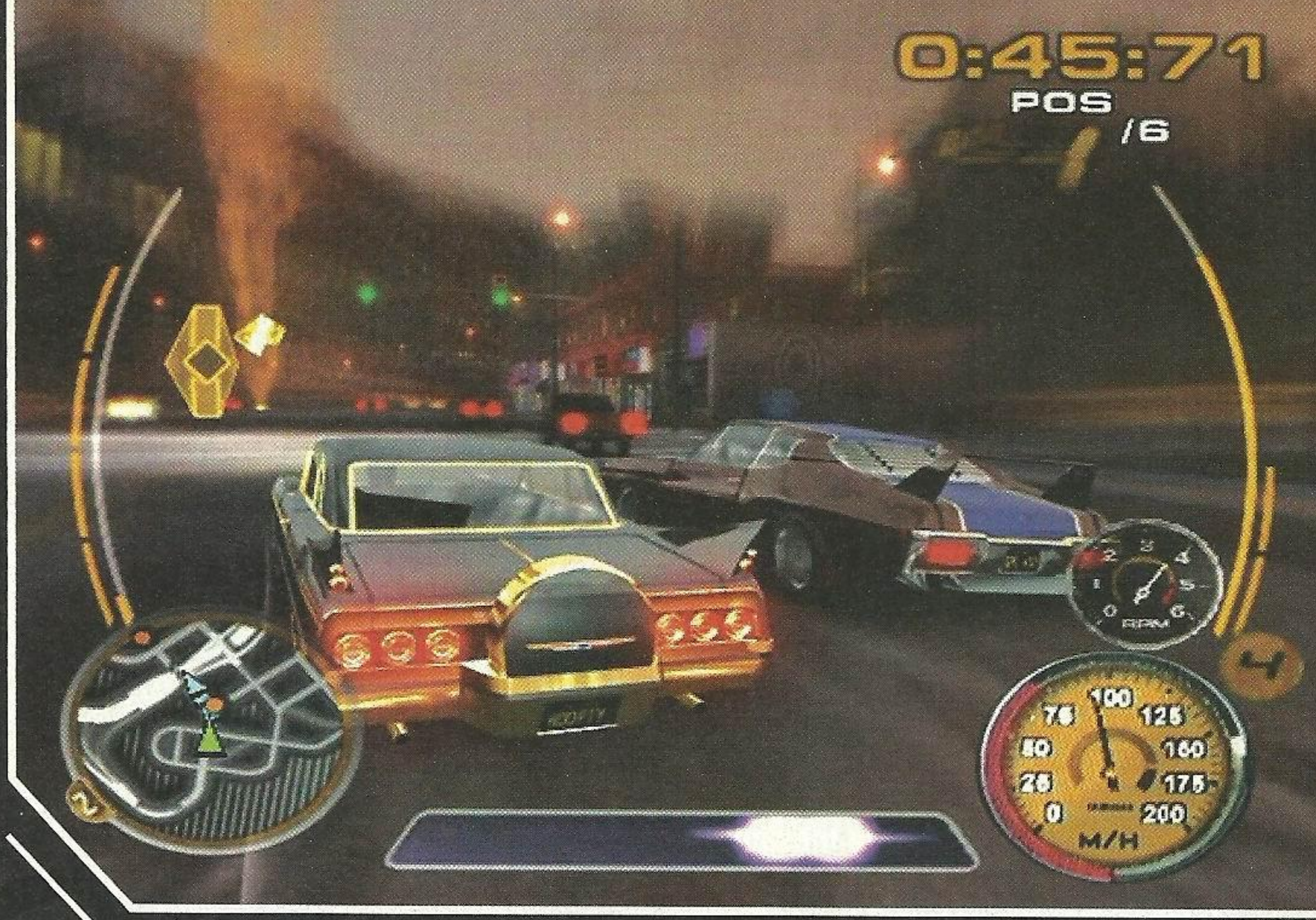
Z dobieraniem sobie przeciwników wiąże się jedna bardzo ważna kwestia, będąca w istocie sednem zabawy w Midnight Club 3 DUB Edition. Chodzi moi drodzy o to, że w grze występuje kilka ogólnych kategorii pojazdów. A więc, są tu wózki sportowe, klasyczne amerykańskie muscle cary, wielkie SUVy, fury luksusowe oraz motocykle. Każdą z kategorii ściga się w grze inny klan tunerów, którzy z zasady nie stają w szranki z koleżkami jeżdżącymi innymi typami pojazdów. Wyjątkiem od tej zasady są właśnie wyzwania rzucone podczas swobodnej jazdy po mieście. Po wygraniu takiego wyścigu klan pokonanego koleżki zaprasza nas na swoje imprezy, ale z zastrzeżeniem, że musimy jeździć pojazdem z danej kategorii, który musimy sobie kupić lub wygrać. Dlatego na samym początku warto wybrać sobie przeciwnika, który jeździ samochodem z tej samej klasy, z której wywodzi się nasz samochód – dzięki temu szybko uzyskamy dostęp do dobrze płatnych i obfitu-

Dub Edition?

DUB to jeden z najbardziej znanych i poważanych amerykańskich magazynów o tuningowaniu i moddowaniu samochodów i motocykli. Każdy raper, czy inna medialna gwiazda ma ambicję sprawić sobie taką furę, która trafi potem na okładkę DUBa.

A jak DUB wpasował się w grę? Bardzo dyskretnie – oprócz kilku samochodów stuningowanych przez DUBa oraz możliwości umieszczenia sobie na samochodzie znaczka firmy nie rzuca się specjalnie w oczy. Zainteresowani? Wejdźcie na www.dubpublishing.com





Nie ma żadnych punktów, żadnych rankingów, szacunku, czy innych tym podobnych rzeczy. Jest po prostu miasto (a dokładniej trzy miasta – San Diego, Detroit i Atlanta), po którym jeździmy i szukamy sobie zajęcia.

jących w bonusy imprez danego klanu. A także zdobędziemy charakterystycznego dla danej klasy pojazdów specjala. Właśnie tak, dobrze przeczytaliście – w Midnight Club 3 DUB Edition są specjale, które nierzadko pozwalają przechylić szalę wyścigu na naszą korzyść. Więcej o nich przeczytacie w ramkach, a tu powiem tylko, że pomysł jest fajny, dodaje grze specyficznego smaczku oraz powoduje, że mayhem panujący na ulicach podczas szalonych wyścigów jeszcze się zwiększa. Mocna rzecz te specjale – dobra robota Rockstar!

I jeszcze małe podsumowanie kariery – mimo pozornego skomplikowania ze względu na podział pojazdów na kategorie, kariera w MC3 jest dobrze przemyślana. Na przykład nie musimy wyjeździć wszystkiego w jednym mieście, żeby przejść do następnego. Choć możemy, jeżeli mamy ochotę. W dowolnym momencie możemy zmienić klimat i przenieść się do poprzedniego miasta. Daje to poczucie sporej wolności, bo w zasadzie możemy robić, co nam się żywnie podoba – zawsze jest sporo różnej maści wyścigów do objechania, można też zwiedzać sobie po prostu miasta szukając skrótów i innych ciekawostek, jak choćby logosów Rockstara porozrzucanych w różnych miejscach. W każdym z miast jest ich dwanaście, a znalezienie wszystkich będzie oczywiście wynagrodzone. Pod względem swobody MC3 jest nieco jak GTA wśród wyścigów, co bardzo mi się spodobało.

Bujanie się

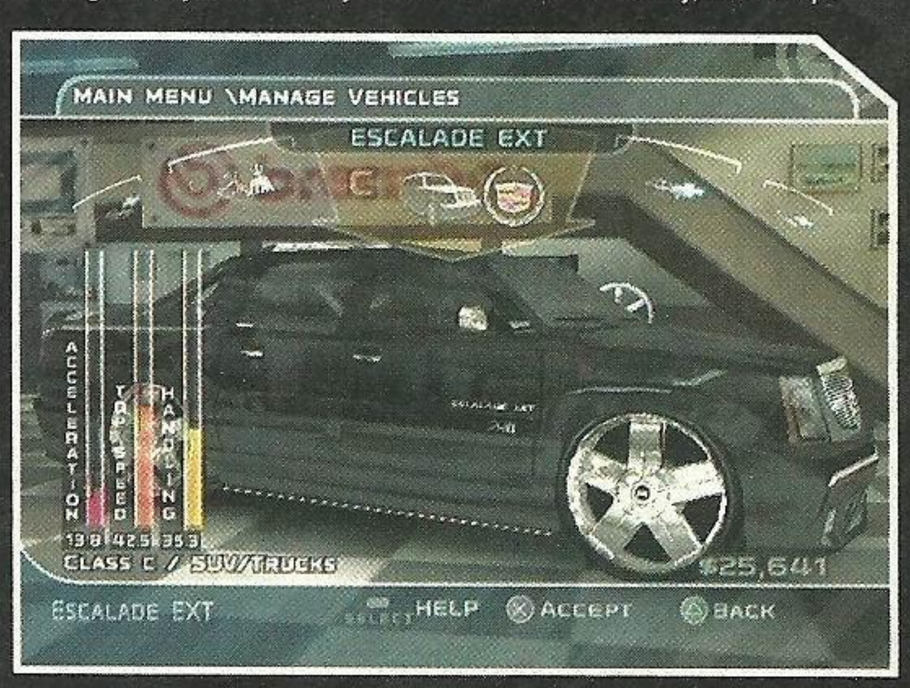
Tym razem twórcy Midnight Clubu stanęli na wysokości zadania i oszczędzili nam bujania się po miastach w wymyślonych brykach i zamiast tego zaopatrzyli się w licencje najbardziej uznanych wśród tunerów fur. Na początku kariery wybór nie jest może specjalnie duży, ale z czasem dostępne stają się naprawdę niesamowite pojazdy. Takie, które możemy oglądać, co najwyżej w Pimp my ride, gdy kamera przemyka się po stojących w West Coast Customs samochodach. Są w Midnight Club 3 DUB Edition wielkie SUVy i trucki – z Hummerami H1 i H2 oraz Mercedesem G500 na czele. Wśród samochodów luksusowych (kategoria luxury sedans) znajdziemy Lexusy różnej maści, ale także Mercedesy tuningowane przez AMG, a nawet Volkswagena Phaeton. Są też bryki sportowe (tuners) – Toyota Supra, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Golf R32 i tym podobne. Pewnym rozczarowaniem było to, że w tej klasie zabrakło samochodów firmowanych przez Hondę. Jednak moją ulubioną klasą samochodów są amerykańskie muscle cary i fani tych potężnych krążowników znajdą się w raju, gdy zobaczą Chevroleta Impalę z 69. lub Chevroleta Monte Carlo z 78. (fura rozsławiona przez Denzela Washingtona, który genialnie wcielił się w postać Alonza w filmie Dzień próby). Nie zabrakło też ukochanego muscle cara naszego ulubionego łowcy wampirów Blade'a – jego Dodge Charger R/T z 69 roku znalazł się oczywiście w grze i możemy go stuningować tak, jak robił to Whistler. Dla miłośników klasyki jest też na przykład Chevy Bel Air z 57 roku – piękny, obły skrzydlak ociekający chromem. A dla tych, co wolą współczesne supersamochody też znajdzie się w Midnight Club 3 coś miłego – wśród fur „egzotycznych" (exotic) przyuważyłem na przykład Mercedesa SLR McLarena – ta kosztująca prawie pół miliona zielonych bryka poraża po prostu mocą i wyglądem. Cudo. Oczywiście są tu też choppery i przecinaki, ale motocykle w Midnight Club 3 znalazły się nieco na uboczu – jest ich zaledwie kilka, a na dokładkę nie da się ich tak fachowo wizualnie tuningować. Choć jeździ się nimi fajnie.

Tuning w Midnight Club 3 DUB Edition jest przystępny i całkiem nieźle rozbudowany, choć nie ma tu na przykład grzebania we wnętrzach samochodów – żadnego rozmieszczania potężnych wooferów i wzmacniaczy, to sobie po prostu darowano. Jednak reszta opcji pozwala dostosować samochód do swego gustu w sposób niewiarygodny – w końcu podtytuł DUB Edition zobowiązuje (nie wiecie, co to jest DUB? Sprawdźcie odpowiednią ramkę). Fury można oczywiście przemalowywać, montować spoilery, tłumiki i grzebać się w innych detalach, ale mi osobiście najbardziej do gustu przypadły następujące akcje.

Podczas zakładania nowych felg na mojego Chevy Monte Carlo przyuważyłem, że można nie tylko dobrać sobie ich wielkość, ale nawet zrobić to niezależnie dla przodu i tyłu samochodu. Opony z przodu i z tyłu mogą mieć różną szerokość (nie ma to jak fura na obtędnie szerokich kapciach) i wysokość profilu. Mało – można niezależnie obniżyć przód i tył fury, co natychmiast uczyniłem, zostawiając tył wysoko, a przód bardzo obniżając. W innym menu przyuważyłem natomiast, że da się obniżyć wysokość samego dachu pojazdu (przez skrócenie słupków), jak to robią amerykańscy tunerzy od hot rodów między innymi – jak dla mnie rewelacja!

Ogólnie tuning wizualny to, jak zawsze, masa świetnej zabawy i godziny grzebania w foliach na karoserię, kolorach i bajerach (bardzo fajnie, że można dobrać sobie kolorystykę detali – na przykład wszystkie pierwotnie chromowane elementy karoserii przemalować na złoto).

Grzebanie w silniku i innych tego typu elementach jest potraktowane w MC3 nieco mniej obszernie, bo to w końcu zręcznościowy racer, więc nie trzeba tego dokładnie i szczegółowo doglądać. Spodobała mi się opcja automatycznego tuningu – gra sama dobiera spośród dostępnych części te, na które nas stać i proponuje ich montaż. Dzięki temu oszczędzamy czas i nie musimy grzebać w menusach, żeby sprawdzić czy nie pojawiła



- **Dobre:** Szybkość, grafika, soundtrack, niesamowite fury i specjalne triki.
- **Złe:** Złe jest to, że nigdy nie będzie nas stać na takie bryki, ba nawet na felgi nie. Chlip.
- **Brzydkie:** Wahania płynności animacji. Czasami dość znaczne.

Midnight Club 3 DUB Edition daje niesamowite poczucie prędkości – momentami jest tak szybko, że można się wystraszyć, a czasu na reakcję nigdy nie jest zbyt wiele – wszystkie decyzje trzeba podejmować w ułamkach sekundy.

się gdzieś jakaś nowa część i czy nas na nią stać. Kolejny mały szczegół, który powiększa pulę plusów MC3.

Czas się sprawdzić

No dobra, ale wszystkie te fachowe, podkręcone i odpicowane na wysoki połysk fury można by zezłomować, gdyby okazało się, że programiści z Rockstara schrzanili najważniejszą opcję – sam wyścig. Oczywiście, nic takiego po prostu nie mogło się tutaj wydarzyć i Midnight Club 3 DUB Edition właśnie pobił pod tym względem mojego dotychczasowego faworyta – NFSU2.

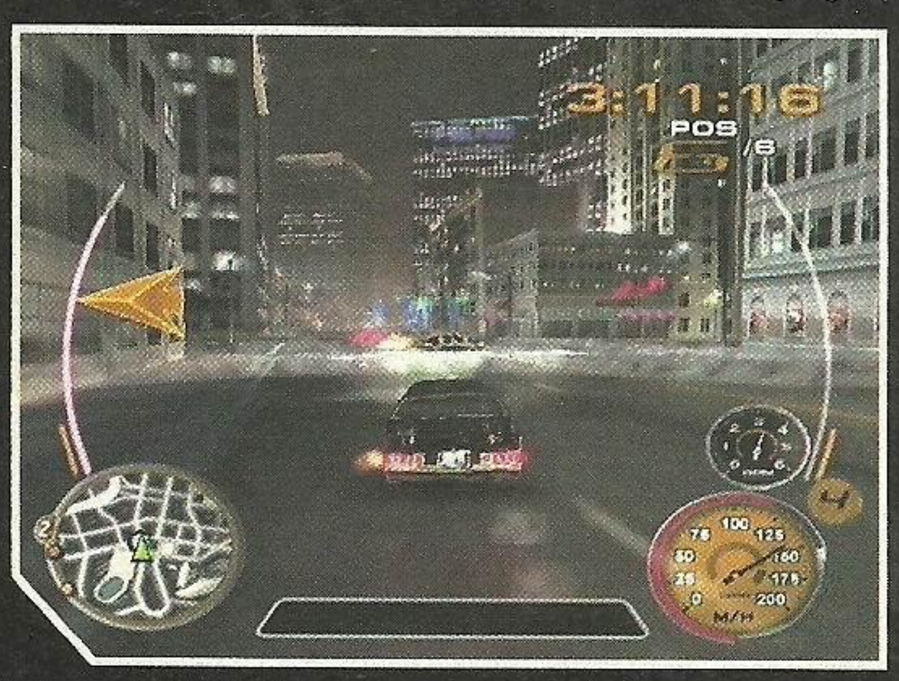
O sterowaniu mogę mówić tylko w samych superlatywach – jest po prostu bajecznie precyzyjne. Fakt, to oczywiście czystej wody arcade i nie znajdziecie tu nawet grama symulacji, ale nie jest też tak, że każdy samochód i motocykl prowadzi się tak samo – na przykład muscle cary są generalnie o wiele bardziej „miękkie" niż inne samochody. Bardziej przechylają się w zakrętach i styl ich prowadzenia przypomina nieco ten znany z pierwszego i drugiego Drivera z PS one. SUVy i trucki są oczywiście ciężkie i niezbyt zwrotne, a fury sportowe zwinne i twarde. Ba, nawet motocykle, którymi dość ciężko sterowało się w MC2 zachowują się teraz o wiele przyjemniej i śmiganie nimi pomiędzy samochodami daje mnóstwo radości i powoduje niekontrolowane wyrzuty adrenaliny. Miód, sam miód.

Trasy wyścigów tradycyjnie wyznaczają checkpointy w postaci słupów kolorowego światła z umieszczonymi w nich strzałkami pokazującymi azymut na kolejny checkpoint. Daje to oczywiście ogromną swobodę w wyborze trasy, jaką pojedziemy, ale miasto trzeba najpierw dobrze poznać, by móc bez problemu korzystać z wielu, naprawdę wielu skrótów i nie zgubić się w plątaninie ulic, uliczek i wąziutkich zaułków. Najczęściej wyścigi są otwarte i trasa wiedzie od startu do mety przez całe, niemałe przecież miasta. Ale zdarzają się też wyścigi, w których musimy pokonać kilka okrążeń tej samej trasy. Oprócz tego są też tory zupełnie zamknięte – bez ruchu ulicznego, przeciwników – tylko my, trasa i uciekający czas. Te ostatnie stanowią raczej dodatek i nie spotyka się ich specjalnie często.

Pewną niedogodnością są wyścigi pucharowe, gdzie nie można powtarzać przejazdu aż do skutku i gdy schrzanimy sprawę w jednym z ostatnich wyścigów pucharu, cała robota pójdzie na marne. A schrzanić można coś całkiem łatwo, szczególnie za pierwszym razem, gdy nie mamy tak naprawdę pojęcia jak przebiega trasa, na co musimy uważać i gdzie możemy bezstresowo odpalić nitro, a gdzie z kolei trzeba nieco zwolnić i uważać na zakrętach. To chyba jedyna, niewielka zresztą wada Midnight Club 3 DUB Edition.

Fajnie, że tym razem wszystkie sztuczki, których powoli uczyliśmy się w MC2 są dostępne od początku gry – od razu można ruszać z piskiem i boostem, ładować bonusowe turbo podczas slipstreamowania za przeciwnikami, a także jeździć na dwóch kołach (przydaje się w korkach), czy też robić wheelie i endo na motocyklach sportowych. Jedynymi sztuczkami, które trzeba zdobyć, są te, o których przeczytacie w ramce. Najważniejsze jednak jest to, że każda ze sztuczek jest naprawdę przydatna i niezbędna podczas wyścigów. Na dokładkę dolewają kolejną porcję miodu do i tak słodkiej już zabawy – nie raz i nie dwa wygracie wyścig wchodząc w ostatnim momencie przeciwnikowi w slipstream i odpalając turbo, by na mecie wyprzedzić go dosłownie o kilka centymetrów.

Same wyścigi są niezwykle intensywne, bo na trasie dzieją się momentami rzeczy niewyobrażalne, a mayhem porównywalny jest z Burnoutem 3. Naprawdę! Mimo, że to teoretycznie inny gatunek, to dzwonów jest naprawdę dużo, bo ruch na ulicach miast jest tu zadziwiająco duży. Czasami są to regularne korki – szczególnie na autostradach – takiej ilości samochodów nie widziałem w żadnym ze street racerów! Jednak przede wszystkim MC3 daje niesamowite poczucie prędkości – momentami jest tak szybko, że można się wystraszyć, a czasu na reakcję nigdy nie jest zbyt wiele – wszystkie decyzje trzeba podejmować w ułamkach sekundy. Jednak nawet poważne błędy nie przekreślają szans na zwycięstwo, oczywiście o ile nie popełniamy ich na kilka metrów przed metą. Bardzo, ale to bardzo podoba mi się to, że przeciwnicy nie są bezduszni – często powodują wypadki, wypadają z trasy, walczą ostro między sobą i z nami. Nigdy jednak nie wydają się nadludźmi – jeżeli ich ostro odsadzimy, to nie dojdą nas cudem, by wyprzedzić na ostatnim zakręcie, a jeśli wypadniemy z trasy, czy w coś przydzwonimy, to



Specjalne zagrywki

Każda klasa pojazdów ma specjalne, unikalne zagranie pozwalające przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść. Taką sztuczkę trzeba najpierw zdobyć, ale potem można jej używać do woli podczas wyścigów, gdy tylko jeżdżąc poślizgami nabijemy odpowiedni pasek znajdujący się po prawej stronie ekranu. Wtedy wystarczy tylko nacisnąć lewą gałkę i voila!

Roar

Roar to Moim zdaniem najfajniejsze ze specjalnych zagrań, ale dostępne tylko muscle carom i chopperom. Roar wywołuje potężną falę uderzeniową, która zmiata wszystko na swej drodze. Szczególnie przydaje się, gdy zauważymy przed sobą korek, a akurat zasuwamy na dopalaczu – jednym wciśnięciem analoga pozbywamy się przeszkody. Najlepsze w Roar jest to, że działa nie tylko na zwykłych użytkowników drogi, ale także na przeciwników – wiele razy wygrywałem wyścig tuż przed metą rozrzucając przeciwników po okolicy, jak kupę zwiędłych liści. Równie skutecznie działa na upierdliwych policjantów, a czasami można dzięki niemu spowodować karambol, który poważnie utrudni życie przeciwnikom jadącym za nami. Oczywiście nie jest pozbawione wad – czasami odepchnięte samochody wpadają nam prosto pod koła, dlatego najlepiej używać go, gdy jedziemy środkiem ulicy. Słyszeliście kiedyś ryk choppera? No, właśnie!

Agro

Agro to specjalne zagranie dostępne SUVom i luksusowym limuzynom. Nasz samochód zmienia się wtedy w potężny taran i z olbrzymią siłą odrzuca zawadzające nam samochody przeciwników lub „cywili". Nie jest tak fajne jak Roar, ale w tłoku bardzo się przydaje, a jego przewagą jest to, że nie powoduje skutków ubocznych – nie ma obawy, nawet jak coś wpadnie nam pod koła to i tak nas nie spowolni. Świetnie zgrywa się też ze slipstream turbo – nabijamy sobie pasek slipstream jadąc za przeciwnikiem odpalamy jednocześnie Agro oraz turbo i radośnie taranujemy zawalidrogę. Włączajcie wycieraczki i jazda!

Zone

Zone to sztuczka mistrzów kierownicy spod znaku sportowych wózków i motocykli oraz „exoticów". Po odpaleniu tego specjala wszystko niesamowicie zwalnia, a my mamy szansę ujść z życiem z jakiejś niebezpiecznej sytuacji. Oczywiście najczęściej nie mamy czasu pomyśleć o jej odpaleniu, bo już wylądowaliśmy na przeszkodzie, ale czasami da się przewidzieć problemy i ich uniknąć. Podobnie, jak poprzednie dwa zagrania przydaje się w korkach i podczas odpalania nitro, albo turbo podczas slipstreamu. Jednak ze względu, że jest o wiele mniej agresywne nie daje takie radochy. Jak na mój gust zwalnia też czas nieco za mocno i trwa odrobinę z krótko. Ale przydaje się, trzeba tylko nauczyć się je wykorzystywać. Oczywiście pomysł na Zone żywcem wyjęty jest z Za szybkich, za wściekłych, tam też się coś takiego „włączało" kierowcom.

zazwyczaj dość szybko możemy ich dogonić. Ale też bez przesady – z czasem wyścigi robią się coraz trudniejsze, a przeciwnicy wysoko zawieszają nam poprzeczkę.

Pimp my game

MC3 wyciska z PlayStation 2 ostatnie poty, niemal czuć, że wszystkie obwody konsolki pracują na najwyższych obrotach. Xbox mniej się „męczy", ale i na nim gra prezentuje się efektownie. Wprawdzie nie zasuwa w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, a zaledwie w około trzydziestu, ale za to olśniewa wyglądem samochodów biorących udział w wyścigu, które są po prostu prześliczne. Nieco gorzej jest z samym otoczeniem, które wygląda rewelacyjnie, gdy zasuwamy z olbrzymimi prędkościami, ale już słabiej, gdy wozimy się powoli zwiedzając miasta. Szczególnie tekstury nie są specjalnie oszałamiające – rozmyte i niezbyt szczegółowe. Jednak podczas jazdy nie zwraca się na takie szczegóły uwagi, a człowiek zachłystuje się samą prędkością, towarzyszącymi jej rewelacyjnymi filtrami (szczególnie po odpaleniu nitro) i efektami świetlnymi.

Miłym wizualnym dodatkiem są zniszczenia samochodów – każda kraksa pozostawia ślady na samochodach, rysuje się lakier, gnie się karoseria, a szyby pękają. Gdy bardzo się postaramy, możemy nawet doprowadzić do eksplozji pojazdu, ale i tak niemal natychmiast wrócimy do walki, a poziom zniszczeń nie ma żadnego wpływu na prowadzenie.

Niestety są momenty (szczególnie, gdy na ekranie naprawdę dużo się dzieje), w których chrupie animacja. Duży wpływ ma także pora dnia i pogoda – na przykład podczas deszczu jest najwięcej zwolnień, a o świcie na tej samej trasie wszystko śmiga jak należy. Na PlayStation 2 zwolnień jest oczywiście więcej, ale i X wcale nie jest od nich wolny, też zdarza się mu chrupnąć. Nieco mniej wyraźnie, ale fakt pozostaje faktem – mogło być bardziej płynnie.

W sumie nie ma jednak na co narzekać – MC3 wygląda świetnie. To szybka i efektowna, a na dokładkę po prostu genialnie udźwiękowiona gra – soundtrack jest absolutnym mistrzostwem świata. Nie dość, że jest o wiele obszerniejszy niż na przykład w NFSU2 to na dokładkę oferuje coś miłego dla fanów różnych gatunków muzy. Kawałków jest tu kilkadziesiąt podzielonych na gatunki – dance hall, drum'n'base, hip hop, techno i rock. Można słuchać wszystkich gatunków, można też wybrać sobie jeden ulubiony. Szkoda, że nie da się wybrać do playlisty większej ilości gatunków. Cóż, nie można mieć wszystkiego.

Wśród wykonawców znajdziecie naprawdę sporo znanych nazwisk i kawałków, które nie tak dawno były hitami – jest Sean Paul i Beenie Man, jest Petey Pablo, Fabolous, Twista i The Game z 50 Centem. Rock reprezentują między innymi Nine Inch Nails, Queens of the Stone Age i Marylin Manson, a fani techno i drum'n'base też nie powinni być zawiedzeni słuchając Suburban Knight czy Aquasky. Efekty dźwiękowe też nie zawodzą – obsługa DD 5.1 na Xboksie i DPL II na PlayStation 2 robi swoje i ryczące silnik, piszczące opony oraz odgłosy zderzeń wdzierają się podczas jazdy wprost do mózgu.

Sprawdź to

Nie tylko kariera warta jest uwagi w MC3 – jest też tryb arcade, w którym znajdziemy nie tylko wyścigi dla samotników, ale także coś dla kilku graczy. Ba, znajdziecie tam nawet samochodowe capture the flag lub paint polegające na zaznaczaniu terytoriów. Ale tak naprawdę tryby multi rozwijają skrzydła dopiero w sieci, gdzie

można nawet łączyć się w klany i walczyć z oponentami z innych klanów. Niezły pomysł trzeba przyznać. W MC3 znalazł się także znany z poprzedniej części edytor tras pozwalający stworzyć własne trasy wyścigów.

Jak będzie? Sprawdzicie w akcji Midnight Club 3 DUB Edition? Moim zdaniem zdecydowanie warto się skusić – gra oferuje blisko 20 godzin zabawy w karierze, i to bez zaliczania wszystkich wyścigów, co oczywiście znacznie wydłuży czas zabawy. Jest szybka i ładna, ma rewelacyjny soundtrack, świetne sterowanie, mnóstwo samochodów, trzy olbrzymie miasta do sprawdzenia i bardzo fachowy tuning wizualny. Czego chcieć więcej? Ja nie wiem, może Wy mi powiecie? **Marcellus** ■■

PS2 | Xbox

Thnx Rockstar 4 DUBbin' my ride!

- **Wydawca:** Rockstar
- **Producent:** Rockstar SD
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb, Dolby DD/PLII, Internet

9.0

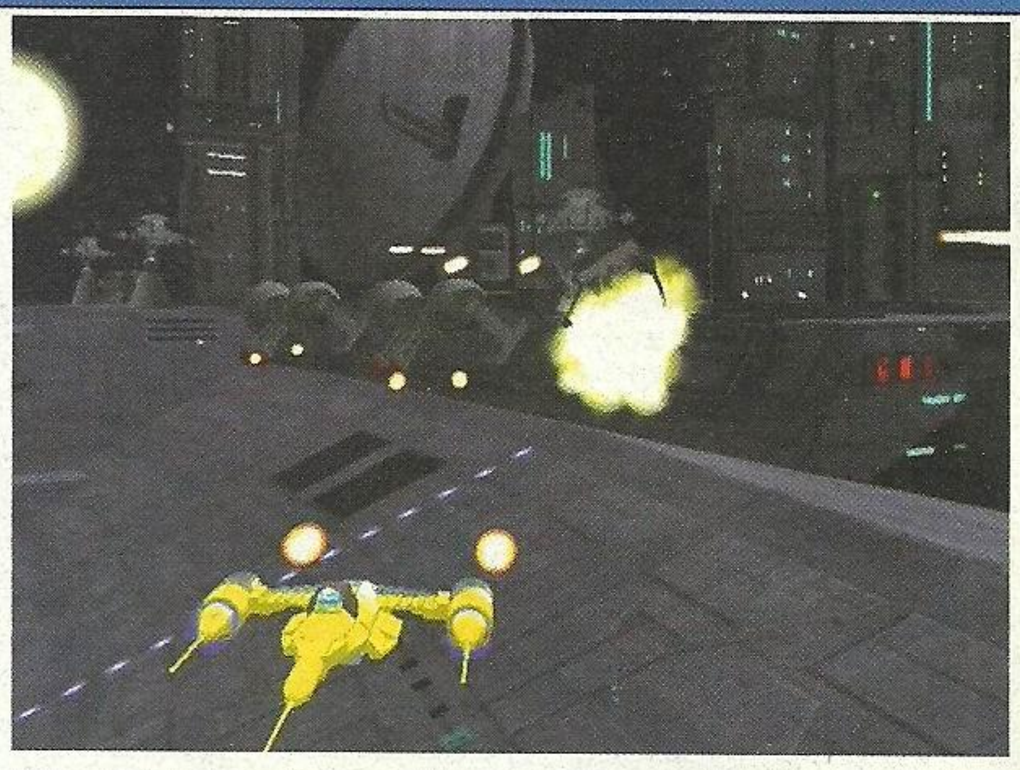
Druga opinia

W poprzednią część serii Midnight Club grałem jakiś czas temu i w moją pamięć wryła się monotonia połączona z absurdalnym momentami poziomem trudności, wynikającym z absolutnej perfekcji konsolowych przeciwników. Zastanawiałem się więc, czy w grze wydanej w 2005 roku mechanizmy zabawy uległy zmianie i czy zaoferuje coś więcej, niż tylko powtarzanie wyścigów w nieskończoność, w nadziei na wygraną, jak to się mówi, „psim swędem". Na szczęście nie zawiodłem się. Nie jest co prawda łatwo, ale wiele teraz zależy od tego, jakim samochodem jedziemy, oraz jaką strategię użycia dopalacza i bonusowych umiejętności pojazdu wybierzemy. Da się też jeździć (o dziwo) motocyklami, które w części poprzedniej były potraktowane po macoszemu, tu natomiast mają szereg własnych wyścigów. Wciąż zdarzają się zawody, które po prostu trzeba „wkuć na blachę", ale taki już chyba zamysł twórców tej gry. Jest ich w każdym razie mniej, niż było. Na szczęście.

Gra stała się ciekawsza nie tylko przez większą różnorodność samych wyścigów, ale także przez różne klasy samochodów i to, co możemy z nimi zrobić. A możemy zrobić naprawdę wiele! Co prawda samochody nie są po skończonym tuningu aż tak „żarówiaste" jak w NFSU2, ale za to niektóre sztuczki bardziej kojarzą się z zabawami z Monster Garage, niż zwykłym tuningiem (obniżanie dachu, 22-calowe koła i wielka sprężarka ponad maską). Sam pomysł na garaż, z klonowaniem, tworzeniem modyfikacji i nazywaniem posiadanych już pojazdów także zjada na śniadanie debilne pięć slotów i tracenie wszystkich upgrade'ów do naszej maszyny, na jakie stać było EA w enefesie.

Graficznie DUB przypadł mi do gustu bardziej niż NFSU, głównie z powodu czystszej grafiki, nie rozmazywanej niemiłosiernie przez deszcz i prędkość. Zakochałem się natomiast w soundtracku tej gry. Myślałem, że tylko EA TRAX jest w stanie zaoferować coś takiego, ale Rockstar wyprowadził mnie z błędu. Utworów jest istne zatrzęsienie, są zróżnicowane i idealnie wpasowują się w klimat. To jest to! Przyjemnie w końcu zagrać w dobrą grę o ulicznych wyścigach i tuningu, która nie jest Need for Speedem. Midnight Club 3 to kawał świetnej gry, choć, jak pisałem, raczej dla tych graczy, w oczach których opcja kilkukrotnego powtarzania wyścigu nie dyskwalifikuje gry. **[Blizzard Beast]**

- **Dobre:** Przystępna, ładna, zabawna i bardzo miodna.
- **Złe:** Nic szczególnie złego. Nawet Darth Vader nie jest aż tak zły.
- **Brzydkie:** Gra zdradza trochę zbyt wiele fabuły Epizodu Trzeciego. I może jest nieco za krótka.



NADCHODZI DZIEŃ PRÓBY

19 maja… Za niecały miesiąc powrócą na ekrany kin bohaterowie jednej z najbardziej znanej filmowej sagi naszych czasów. W Sieci bez problemu można już złowić trailery, a do tego zanosi się na to, że możemy liczyć na naprawdę świetny film. Biorąc pod uwagę tendencję zwyżkową jeśli chodzi o jakość epizodów I i II, jestem pełen optymizmu. Mroczne Widmo było filmem o dziecku, więc mogę zrozumieć, że autorzy uczynili go takim, a nie innym. Atak Klonów został przyjęty o wiele lepiej, mnie również bardziej się podobał. Co prawda, Lucas rzekł kiedyś, że „robi filmy dla dzieci, a krytykują je dorośli", jednakże mocno trzymam kciuki, żeby udało mu się nakręcić coś dla nas.

LEGO STAR WARS

DLA DZIECI? DLA DOROSŁYCH? DLA FANÓW GWIEZDNYCH WOJEN CZY KLOCKÓW LEGO?

Zacznę od tego, że po **LEGO Star Wars** nie oczekiwałem więcej, niż od typowej produkcji z marką LEGO w tytule – czyli gry przeciętnej, względnie wręcz słabej. To nastawienie w moim przypadku zmieniło się już podczas pierwszych minut gry i spędziłem z nią naprawdę sporo czasu. Z przyjemnością.

LEGO Star Wars pozwala graczom wziąć udział w najważniejszych wydarzeniach znanych z pierwszych trzech epizodów sagi. Pierwszych według numeracji Lucasa, nie czasu powstania, a więc prequeli. Mroczne Widmo, Atak Klonów i Zemsta Sithów zawierają sporo efektownych sekwencji, które bez problemu można przenieść do gry. Taka też jest gra; główny nacisk położono na walkę, eksplorację i liczne elementy zręcznościowo-platformowe.

Wszystko to w oryginalnej, wcale-nie-tak-bardzo-kanciastej oprawie. Chodzi mi tu oczywiście o koncepcję artystyczną, która jest bez zarzutu, bo w kwestii technicznej mógłbym wymienić jeszcze mniej zastrzeżeń. Grafika jest płynna, postacie (ludziki) poruszają się z gracją i dynamiką, otoczenie pięknie odwzorowuje realia Gwiezdnych Wojen, a ogólny poziom wykonania jest naprawdę wysoki. Ładne modele postaci, tekstury, oświetlenie… Cieszą takie detale jak wypolerowana posadzka, w której wszystko elegancko się odbija, przeróżne efekty specjalne (wyładowania elektryczne, machanie mieczem świetlnym, strzały z blasterów) a nawet charakterystyczne twarzyczki ludzików, które jako żywo przypominają znanych ze srebrnego ekranu aktorów.

A przyjdzie Wam się wcielić nie tylko w Anakina Skywalkera i Obi-Wana. W **LEGO Star Wars** znalazło się miejsce zarówno dla dobrych jak i złych postaci tego uniwersum, tak więc możecie przygotować się, że zagracie jako Qui-Gon Jin, Yoda czy też Generał Grievous – postrach rycerzy Jedi. Łącznie ponad 50 postaci (w tym sporo ukrytych)! Ciekawostką jest, że przez cały czas gry na ekranie mamy dwóch bohaterów; można się między nimi przełączać, bądź też pozwolić drugiemu graczowi pokierować ruchami kompana. Bez konieczności wychodzenia do menu, wybierania specjalnych trybów czy zaczynania gry od nowa. Grasz, przychodzi znajomy i dalej, bez przestojów możecie grać razem. To właśnie tutaj leży esencja całej zabawy – w kooperacji. Niezależnie od tego, czy gra się z kimś, czy też samemu nakłania się bohaterów do współpracy.

Sterowanie jest na tyle proste, by nauczyć się w kilka chwil sztuczek z mieczem świetlnym czy korzystania z dobrodziejstw Mocy. Także poziom trudności jest tak dobrany, by nie odrzucić najmłodszych czy niedzielnych graczy, ale i wprawionym pozwolić powalczyć trochę dłużej o liczne bonusy i sekrety zawarte w grze.

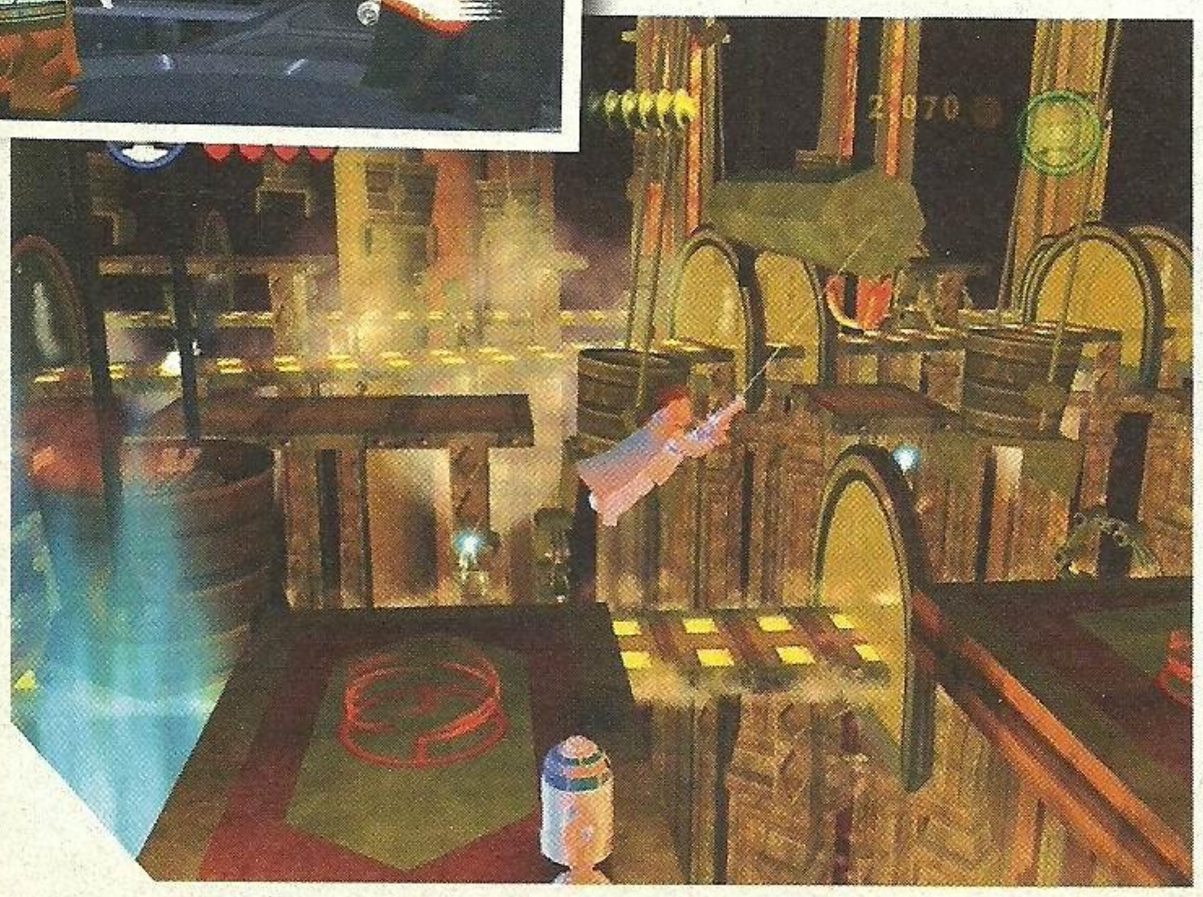
Zadania stawiane przez **LEGO Star Wars** nie są zbyt trudne, a kluczem prawie zawsze jest odpowiednia współpraca aktualnie kontrolowanych postaci, jako że prawie każda z nich jest wyposażona w nieco inny wachlarz umiejętności. Rycerze Jedi wysoko skaczą, atakują przy użyciu świetlnych mieczy, posługują się Mocą; niektóre droidy są uzbrojone, potrafią też otwierać zamknięte elektronicznie drzwi; postacie dziecięce, choć bezbronne, mogą wczołgać się tam, gdzie nie dotrze nikt o większych gabarytach; zaś taki Jar-Jar Binks potrafi skakać jeszcze wyżej, niż Jedi.

Pomimo dość prostych założeń gra nie jest nudna – wręcz przeciwnie. Pokonywanie kolejnych etapów, a nawet zwykłe walki z przeciwnikami przynoszą niesamowitą frajdę. Przebyte już poziomy można odwiedzić ponownie, by skorzystać tam z umiejętności niedostępnych wcześniej bohaterów i odkryć nowe miejsca, ścieżki, sekrety. Do tego należy rzucić okiem na walki z bossami (jest nawet Jango Fett) oraz parę minigier, które także umilą czas, a pojawi się wizja nadspodziewanie przyjemnej zabawy.

Studio Skywalker Sound odpowiedzialne za oprawę audio w filmach użycza zrealizowanego weń materiału także tutaj. Co za tym idzie, o dźwięk nie macie się co martwić. Muzyka Johna Williamsa jak zwykle jest idealnym i jedynym słusznym podkładem (reagującym w dodatku na wydarzenia w grze), a odgłosy walki, mieczy świetlnych i tym podobne pozostają bez zarzutu. Warto nadmienić, że grze brak dubbingu, ale to chyba i lepiej, zważywszy na fakt, iż to (bądź co bądź) karykaturalne ludziki miałyby wypowiadać aktorskie kwestie.

Dla zaciętego fana Gwiezdnych Wojen, jedna rzecz może okazać się poważnym zgrzytem – scenariusz gry ujawnia niektóre wydarzenia z trzeciego epizodu sagi, a ponieważ premiera filmu dopiero (już?) 19 maja, zapaleni gracze mogą popsuć sobie przyjemność z pierwszego oglądania *Zemsty Sithów*.

Pomijając ten szczegół, grę mogę śmiało polecić niemal każdemu. Duża dawka konkretnej akcji, różnorodność, interesujące realia i fabuła, ciekawe, nienaganne wykonanie, a przede wszystkim grywalność, która potrafi utrzymać przy konsoli niezależnie od tego czy kocha się klocki LEGO i Gwiezdne Wojny, czy po prostu dobre gry. **Oskar** ■ ■



PS2 | Xbox — Nie tylko dla fanów LEGO (i) Star Wars.

- **Wydawca:** Eidos/Giant
- **Producent:** Traveller`s Tales
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

7.5

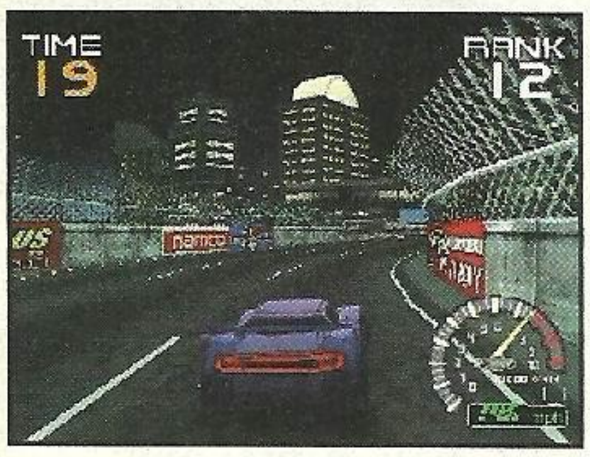
RIDGE RACER DS

KONWERSJE Z POPRZEDNIEJ GENERACJI KONSOL – CZY TAK MA WYGLĄDAĆ PRZYSZŁOŚĆ NDS?

To nieprawda, że Nintendo niczego się nie uczy – na starcie Nintendo DS firma zaoferowała graczom Ridge Racera; dokładnie tak, jak za każdym razem robi to Sony. Jednak żeby nie było nieporozumień – to nie jest zupełnie nowa gra, a wzbogacona o obsługę touchpada konwersja pięcioletniego Ridge Racer 64, jeszcze z Nintendo 64.

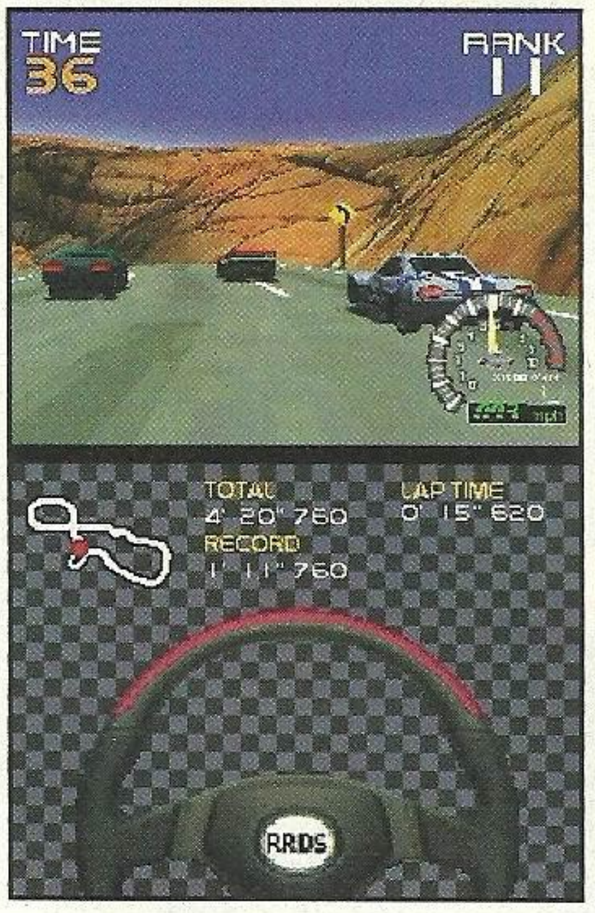
Nie ma tu żadnej fabuły, tuningu, garażu – po prostu seria wyścigów na 20 trasach, które w większości tak naprawdę stanowią wariacje kilku podstawowych. Ot, tradycja serii. Po wygraniu serii w Grand Prix można odpalić opcję Car Attack, by zdobyć wszystkie z 32 samochodów dostępnych w grze. Na końcu zaś, gdy gracz zaliczy już absolutnie wszystko, może odpalić Time Attack, by szlifować swoje wyniki.

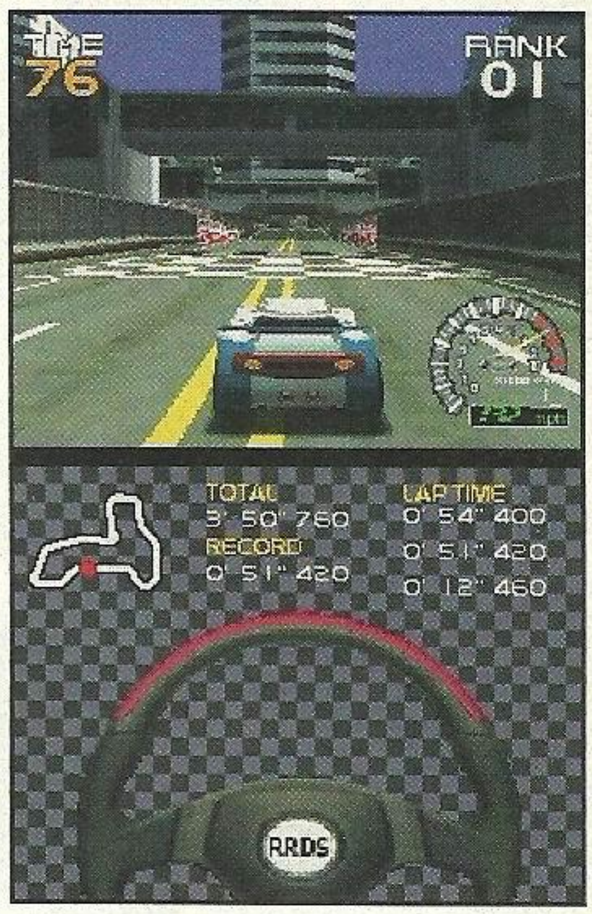
Na początku **Ridge Racer DS** wydaje się prosty, ale nic bardziej mylnego. Gra szybko robi się trudna i wymagająca; przeciwnicy zasuwają jak po sznurku, blokują na zakrętach i ciężko wyjść na prowadzenie. Zwłaszcza, że wygrane samochody robią się coraz szybsze. Oczywiście trzeba opanować umiejętność slide'owania.



Jak rozwiązano obsługę touchpada? Muszę przyznać, że dość ciekawie, choć na początku byłem do niej negatywnie nastawiony i grałem tak, jak w każdy inny wyścig na przenośnej konsoli – przy pomocy cyfrowego pada. Oprócz pada mamy do wyboru dwie możliwości sterowania touchpadem – przy pomocy stylusa i... wrist strapu – sprawdźcie w instrukcji swego DSa, jak tego dokonać, za długo by wyjaśniać. Ogólnie chodzi o sterowania za pomocą lewego kciuka z założoną na niego tą małą smyczką, która dostaliście wraz z DSem. Jednak w moim przypadku był to specjalnie wyhodowany na tę okazję paznokieć. Na dolnym ekranie wyświetlana jest kierownica; pazurem (bądź rysikiem) łapiemy za jej fragment i po prostu wychylamy ją na boki, pamiętając przy tym o owalnych ruchach. O ile stylusem robi się to jakoś nienaturalnie, pazur sprawdza się świetnie, bo po oderwaniu go od ekranu kierownica sama kontruje i wraca do punktu zero. Taka emulacja analoga daje bardzo fajne efekty i potęguje przyjemność z jazdy, choć trzeba się do niej nieco przyzwyczajać. Podobnie, jak do sterowania wrist strapem. No i przy mocniejszych, czyli szybszych samochodach trzeba już wykazać się nie lada refleksem.

Grafika i dźwięk... No cóż, nie spodziewajcie się oczopląsu, jakiego można dostać patrząc na Ridge'a na PSP, ale Nintendo zna swój biznes i nie dokłada do sprzętu – ich konsole są konstruowane tak, aby zarabiały już na samym





sprzęcie, a nie tylko na grach. Grafika jest poprawna, płynna, trzyma na oko te trzydzieści klatek i w dużym skrócie wygląda jak na PS one. Na szczęście trasa nie rysuje się tuż przed nosem gracza, choć ostre zakręty jak najbardziej. Dźwięk jest zdecydowanie słabszy – wprawdzie muzyczka miło przygrywa (szczególnie fajny jest kawałek Mushroom Kingdom II, żywcem z NESa), to efekty silników są żenujące. No i nie mogło zabraknąć super-hiper-wesołego komentatora, którego można wyłączyć. Jest też bezprzewodowy multiplayer, a plusem jest tak zwany game sharing – wystarczy jeden cart, by inni gracze po ściągnięciu danych mogli także ścigać się z właścicielem carta. To fajny patent i mam nadzieję, że będziemy go coraz częściej oglądać, bo WiFi jest o wiele przyjemniejszym rozwiązaniem niż plątanina kabli.

Ridge Racer DS z pewnością zapewni amatorom zręcznościowych wyścigów kilkanaście godzin niezłej zabawy, ale po prostu czuć, że to wiekowa gra. Niewidzialne ściany doprowadzają do frustracji, odbijanie się od samochodów więcej niż drażni, a brak głębi może trochę rozczarować. W tej chwili jednak to najlepszy racer na NDS.

Gulash ■ ■

NDS — Dobra i miodna konwersja pięcioletniej gry.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo NST
- **Liczba graczy:** 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: multiplayer na jednym carcie

6.6

CT SPECIAL FORCES
FIRE FOR EFFECT

...I PROSZĘ NA PRZYSZŁOŚĆ: BEZ OBOWIĄZKOWYCH PÓŁGODZINNYCH TUTORIALI DO STRZELANIN...

Bohater jest bardzo duży i zasłania sporą część ekranu. Mimo to można się przyzwyczaić, a gra się naprawdę fajnie.

CT Special Forces to seria, którą pokochałem jeszcze na GameBoyu Advance – trzy wydane części gry przypominały jako żywo Metal Sluga, a dla takich gier jestem gotów dać się pokroić na plasterki. Fire for Effect to nie pierwsza próba przeniesienia serii na stacjonarne konsole (bo wcześniej na PS one pojawiły się dwie konwersje z GBA)... choć właściwie ciężko mówić o jakimś przeniesieniu – to po prostu strzelanina, w której pierwsze skrzypce grają znani bohaterowie – Raptor i Stealth Owl. Raptor to typowy ramboid o muskulaturze naszego Qoory, zaś zamaskowany Owl, czyli Sowa, to bardziej typ podkradającego się spryciarza.

Bohaterowie zmieniają się luźno połączonymi ze sobą kolejnymi misjami, nieco inaczej przebiega także rozgrywka. Obaj panowie ładują energię w specjalnych terminalach rozmieszczonych na poziomach. Dzięki bogatemu arsenałowi Raptor wycina w pień wszystko, co tylko się rusza (no, prawie wszystko, bo zakładników naturalnie odbija), Owl zaś korzysta z zżerających pasek energii przeróżnych przesłon na hełm, a nawet kamuflażu optycznego. Działa to wszystko bardzo sprawnie – na przykład w jednej misji Raptor zostaje wysłany na zwiad; podkrada się i obserwuje, aby za chwilę zmienił go nasz superkomandos i zajął się naprawianiem tego świata.

Fire For Effect zawiera kilka ciekawych patentów, które mnie po prostu urzekły. Pierwszym i jednocześnie dość nowatorskim jest tak zwany freefall mode. Stealth Owl często jest zrzucany na teren wroga na spadochronie, co wiąże się ze specjalnym trybem – zanim Sowa otworzy czaszę spadochronu, widzimy naszego bohatera śmigającego w dół z obłędną prędkością. W tym czasie trzeba manewrować i uważać na zagrożenie ze strony przeciwników. Czyli – strzelać do czegoś. Są też pojazdy, którymi można kierować, jak choćby poduszkowiec i jeep, a także możliwość przyklejenia się do ściany i wychylenia samej ręki z karabinem (pamiętacie kill.switch?). Nie zabrało trybu fpp dla lepszego celowania, sporej liczby fachowych broni i multum amunicji oraz mięsa armatniego w ilościach hurtowych.

Gra jest długa, bardzo zróżnicowana pod względem rozgrywki, nie jest specjalnie trudna i naprawdę jest co robić, jeśli ktoś ma ochotę raczej bezstresowo postrzelać. Zwłaszcza, że grafika jest naprawdę niezła, a na Xboksie animacja potrafi trzymać 60 klatek na sekundę. Na PS2 gra też jest ładna, ale nie tak płynna. Niestety, trochę błędów i niedoróbek jest. AI przeciwników (i przyjaciół, bo tacy też będą) raczej nie istnieje, sterowanie pojazdami nie zostało najlepiej rozwiązane, czasem wyskoczą jakieś problemy z kolizją obiektów... Trochę tego jest i widać, że developer nie doszlifował gry do samego końca. Bardzo słabo wypadają także renderowane animacje i głosy bohaterów; normalnie nie da się tego oglądać i słuchać. Na szczęście podczas gry muzyka jest już w porządku.

Swoją drogą Asobo Studios to też ciekawy developer. Być może ta nazwa wcześniej nie obiła Wam się o uszy – są to po prostu rozbitkowie z francuskiego Kalisto, twórców choćby Nightmare Creatures. W każdym razie widzę w nich spory potencjał, czekam na kolejne gry i mam nadzieję, że dostaną tym razem większy budżet na produkcję. CT Special Forces to gra dobra, choć nie pozbawiona wad. Plusem jest także fakt, że sprzedawana jest w niższej cenie.

Gulash ■ ■

PS2 | Xbox — Pomysłowa, rozbudowana, zaskakująca - dobra rzecz!

- **Wydawca:** Hip Games
- **Producent:** Asobo Studios
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

6.3

- **Dobre:** Fajny scenariusz i bardzo ładne projekty demonów. Czasem aż żal zabijać.
- **Złe:** Dużo chodzenia w kółko, mało osób w trybie dla kilku graczy, czasem wieje nudą.
- **Brzydkie:** Złośliwi mają powiedzonko: chcesz zobaczyć jak się gra w DOOM III? Włącz dowolną strzelankę i wyłącz telewizor. Ciemno!!!

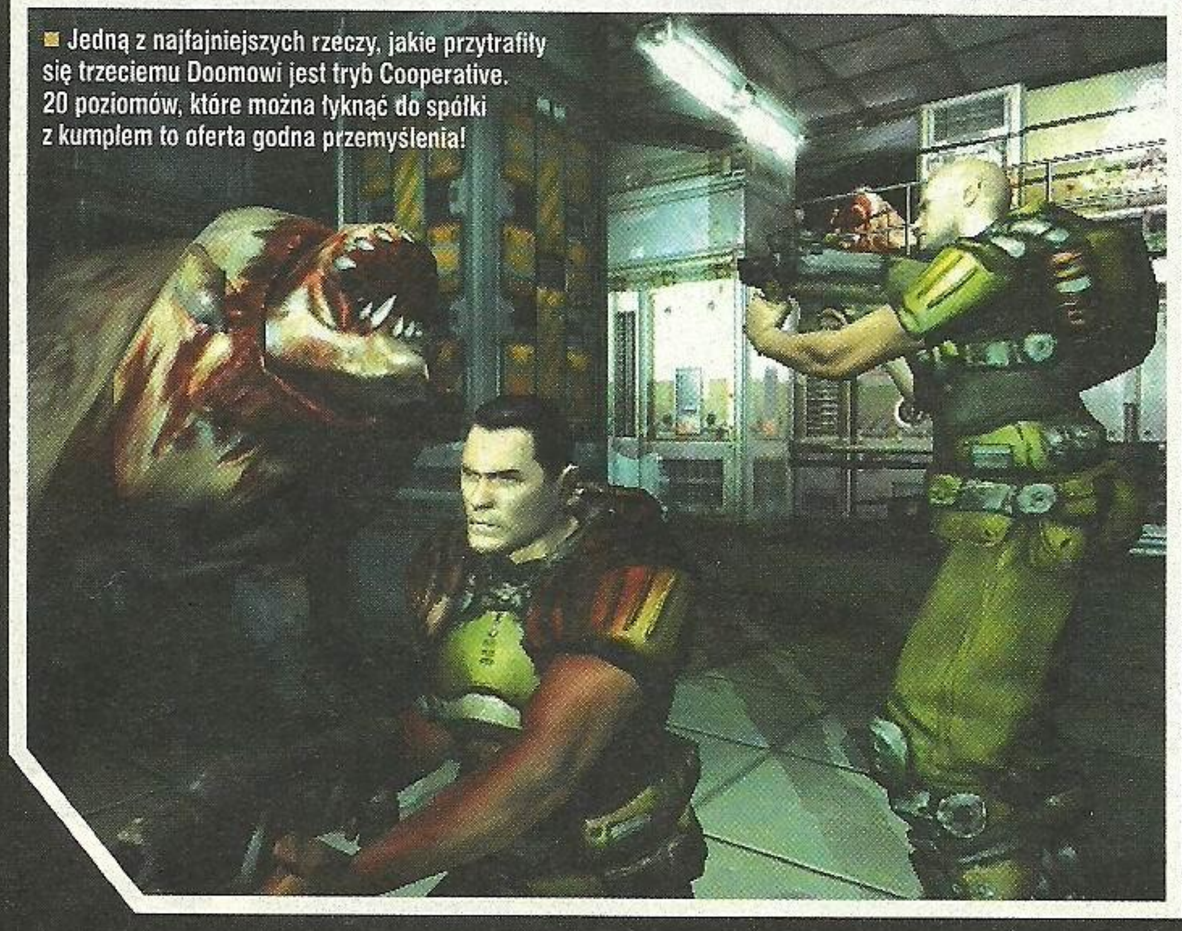
DOOM 3

GRUPIE AMERYKANÓW ZADANO BARDZO POWAŻNE PYTANIE: CZY CHCIAŁBYŚ ZARABIAĆ DWA RAZY WIĘCEJ?

A do tego pytania dodano: „Ale przy okazji Twoi sąsiedzi zarabialiby cztery razy więcej. Albo macie inną możliwość. Będziecie zarabiać dwa razy mniej, a wasi sąsiedzi będą zarabiać cztery razy mniej. Co wybieracie?" Jak sądzicie, gdzie trafiła większość wyborów?

Tak, dobrze się domyślacie. Większość osób wybrała drugą opcję: ja dwa razy mniej, ale sąsiedzi cztery razy mniej. Co to oznacza łamią sobie głowy mózgi tęższe od naszych. Morał z tego między innymi taki, że ludzie postrzegają świat subiektywnie, a w tym przypadku oznacza to, że porównują swoje sukcesy z sukcesami sąsiadów. Dana jakość lub kwota nic nie znaczy, jeśli nie możemy jej porównać. Człowiek lubi porównywać. Stąd też w poniższej recenzji gry DOOM III porównań uniknąć także nie możemy. Porównania te sprawią, jak w wielu podobnych przypadkach, że kolejny DOOM wypadnie bardzo dobrze. Ale nie rewelacyjnie. Wszyscy, którzy mają komputery i grają na nich zorientowali się zapewne, że o grze DOOM III było znacznie głośniej zanim wyszła, niż potem. Nie bez kozery...

Podsumowując wstęp przypomnę, że dawno temu mieliśmy łyżwiarza figurowego, który nie wygrawszy olimpiady powiedział w telewizji, że jemu najlepiej się jeździ, jak nikt nie patrzy. Cóż... Powiązanie z naszym tytułem jest takie, że DOOM III byłby perfekcyjny, gdyby nie istniały inne ciacha z gatunku FPP na rynku.



Jedną z najfajniejszych rzeczy, jakie przytrafiły się trzeciemu Doomowi jest tryb Cooperative. 20 poziomów, które można łyknąć do spółki z kumplem to oferta godna przemyślenia!

Nazywam się.... Eeee...

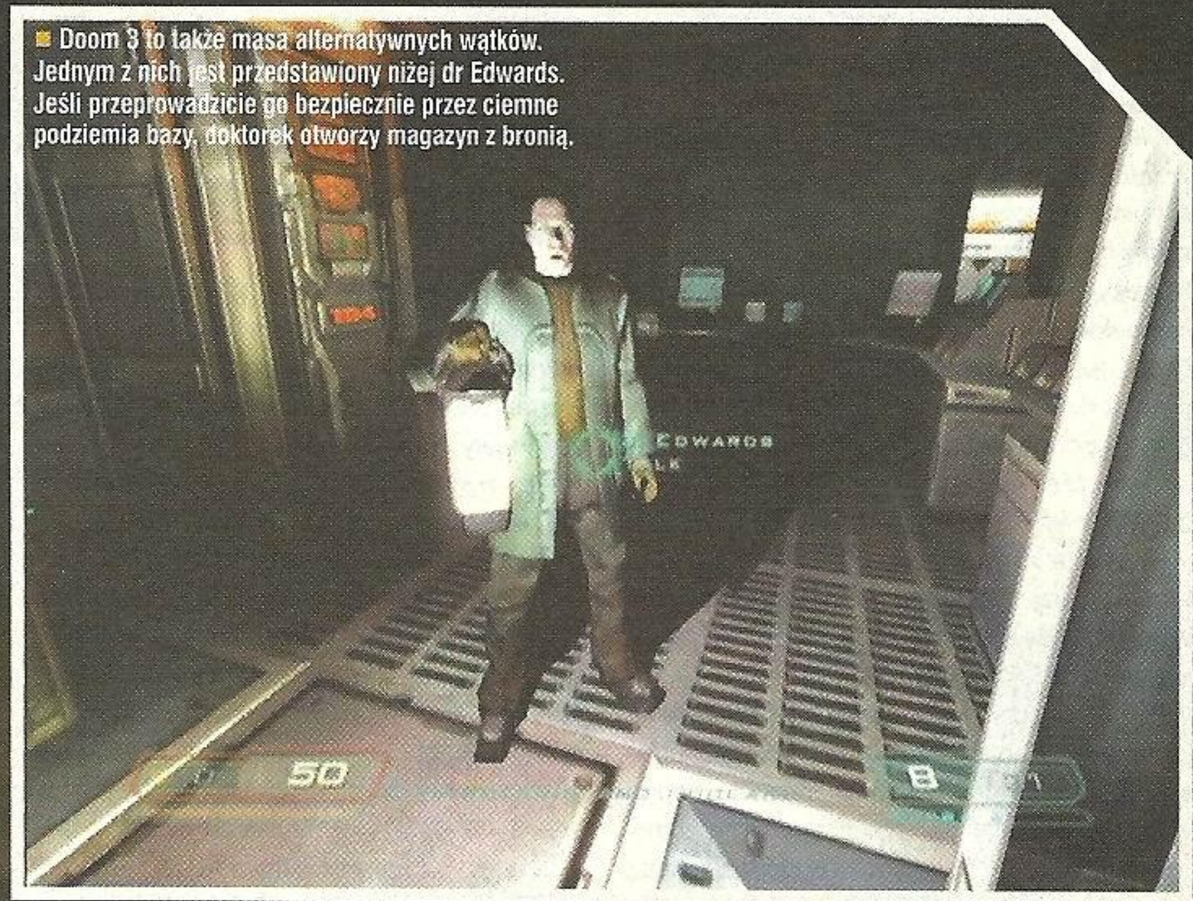
Mamy wiek XXII, czyli nie tak daleko w przyszłość, jak by się mogło wydawać. W tajemniczej bazie na Marsie, bazie należącej do monstrualnej korporacji, której dzisiejszy Microsoft mógłby dostarczać najwyżej myszki do komputerów, dzieją się rzeczy dziwne. Naukowcy chodzą mamrocząc coś do siebie, co odważniejsi po kątach rozmawiają o dziwnych szeptach, które słyszeli w reaktorach, gdzie prowadzą eksperymenty. Sprawa robi się grząska.

W tej też sytuacji przybywają posiłki w postaci niejakiego Marine. Jak nazywa się Marine? Co lubi robić w wolnych chwilach? Czy ma żonę? Odpowiedź na wiele podobnych pytań jest jedna. Żołnierz ma na imię Żołnierz. Jest żołnierzem i to wszystko, co go określa. Autorzy postanowili zignorować tendencję do tworzenia bohaterów ciekawych i poszli tropem twórców Metroida na GCN. W barwnym świecie pojawia się postać płaska jak żyletka. Pech, że to główna postać. No, ale nic to. Ów Żołnierz (pozostańmy przy dźwięcznym imieniu) od początku gry ma szansę poszwędać się nieco po bazie. Giną naukowcy, giną raporty, mieszkańcy bazy faktycznie są niewyraźni. W nasze posiadanie wchodzi PDA, czyli taki nowoczesny palmtop, mały komputerek do przechowywania danych, na którym zapisuje się dane audio, dokumenty, a nawet przy specjalnych terminalach można odbierać maile, z czego skrzętnie korzystamy. I zwiedzamy...

Fajnie tak sobie pozwiedzać, pochodzić, pogadać z ludkami (większość nie ma dla nas czasu), ale klimat gry to robi. W międzyczasie odbieramy pocztę, oglądamy reklamy broni, które zrzucają się na komputerek. Wkrótce okazuje się, że możemy także „znajdować" komputerki innych mieszkańców bazy. Jedni je gubią, inni zostawiają na chwilę. Dzięki temu pozyskujemy dane dotyczące tajemnic tego miejsca, a tu zwłaszcza kodów do drzwi. Trzeba się uważnie wsłuchiwać w nagrania i czytać maile.

Ponieważ jednak gra jest strzelanką, a główny bohater jest płytszy niż nakrętka słoika, domyślamy się, że zbyt wielu dywagacji o sensie istnienia nie będzie. Słusznie. Po kilkudziesięciu minutach eksploracji, załatwiwszy zadania administracyjne (pokaż się dowódcy, znajdź kod), będące niejakim tutorialem, rozkazują nam się udać do kopalń, gdzie zaginął naukowiec.

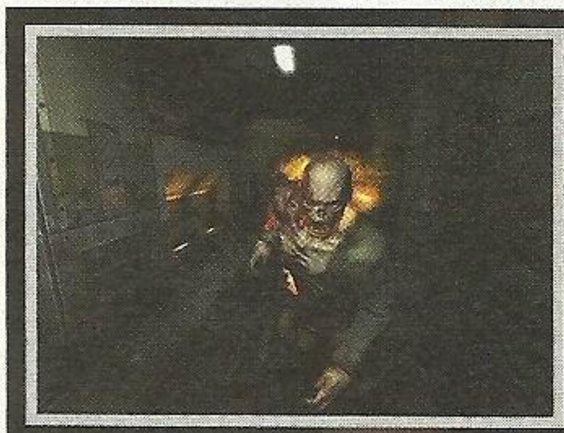
Tam też, w najciemniejszym kącie najciemniejszego kąta... strzelba wypala. Samotny naukowiec spogląda na nas oczami pełnymi szaleństwa i stwierdza: „Diabeł istnieje!". A potem otwierają się wrota z mięsem armatnim. Telebimy kamer ochrony wyświetlają obrazki przejmowanych przez demony żołnierzy



Doom 3 to także masa alternatywnych wątków. Jednym z nich jest przedstawiony niżej dr Edwards. Jeśli przeprowadzicie go bezpiecznie przez ciemne podziemia bazy, doktorek otworzy magazyn z bronią.

Real mapping, to patent, którym chwalą się twórcy DOOM III już od jakiegoś czasu. Jest to rozbudowana metoda kodowania tekstur z rodziny „mappingów". Dotychczas tryumfy święcił bump mapping, dzięki któremu np. nity na ścianie, chociaż płaskie, rzucały cień, jakby były trójwymiarowe. Dzięki temu też asfalt w wyścigach wygląda jakby były na nim małe, wystające kamyczki. Real mapping daje możliwość robienia tego samego, ale na powierzchniach, które nie muszą być płaskie i nie muszą mieć regularnych brzegów. Wygląda to miodniusieńko. Spójrzcie na obrazki z gry – one nie przesadzają.

Multiplayer działa świetnie, ale nie wpuści na arenę więcej, niż czterech graczy jednocześnie. Szkoda. Może Quake IV...



Z niemałą radością powitałem w DOOM III przycisk quick save. Rozwiązanie w tej formie znane z PCtów, dzięki istnieniu twardego dysku w konsoli, wreszcie znalazło właściwą drogę. Otóż po wciśnięciu przycisku back, konsola informuje nas, że dokona szybkiego zapisu stanu gry. Jeśli wcześniej już to robiliśmy, poinformuje, że poprzedni zapis zostanie skasowany. W trakcie zabawy w ogóle nie przerywa to rozgrywki. Wciskamy „back", automatycznie potwierdzenie i gramy dalej. Wielką, naprawdę wielką to sprawia przyjemność. Bardzo bym chciał, żeby się przyjęło.

i wypełzających zewsząd istot pokrewnych najgorszym koszmarom. Zdajemy sobie wtedy sprawę, że zostaliśmy na końcu piwnic, a tam, na górze nikt już nie powie „stół z powyłamywanymi nogami", bo albo nie ma ust, albo mają one tak dziwną formę, że trzeba będzie skrócić męczarnie ich właściciela. I jedziemy!

Kto tu jest bestią?

Najpierw strzelaj, potem patrz co to było. Oszczędzaj pociski. Unikaj cienia. DOOOOOOOM! Znów w domu. Zaczynamy brnąć ku wyzwoleniu i ku (jak by inaczej) uratowaniu ludzkości. Potwory wyskakują zewsząd, czają się po kątach, poruszają się jak błyskawice, albo bardzo powoli.

Zwróćcie uwagę na obrazki. DOOM III jest grą bardzo ciemną. Operowanie światłem zostało tu podniesione do rangi mistrzowskiej. Ma ono tylko jeden cel: wpoić graczowi poczucie odosobnienia. Niewielka wnęka wystarczy, by coś obrzydliwego mogło się tam zmieścić. I autorzy na pewno z tej możliwości skorzystają. A wszędzie pełno jest załomów, zepsutych żarówek, dziur... Co gorsze i ciekawe zarazem: nie ma broni, która ma wmontowaną latarkę. Choć już w dzisiejszych czasach sprzęt tego typu to norma, w XXII wieku jakoś z tego zrezygnowano. Latarkę możemy wyjąć i dzierżyć ją w prawicy, a potem schować i w tę samą garść chwycić broń. Głupota – fakt, ale nadaje klimat grze.

Sam się na to złapałem. Idąc sobie po kopalniach trafiłem na naukowca grzebiącego coś przy starym szybie. Kiedy wracałem z naukowca został kawałek nogi. Z ciekawości poświeciłem w szyb i... Bestia wypełzła na drugim jego końcu, gramoląc się spomiędzy rur, a potem popędziła tak szybko, że zapomniałem, iż mam w ręku latarkę i zatłukłem ją żelaznym trzonkiem, samemu niemal umierając. Drżącą dłonią odłożyłem joypada i poszedłem się napić wody. Świetne efekty.

Wszystkim tym akcjom sprzyja doskonała grafika. Fakt, czasem się zacina, ale zastosowana tu technika real mappingu doskonale się sprawdza. Potwory wyglądają cudownie. Zwłaszcza nabrzmiałe rozkładem zwłoki, albo wielkie umięśnione kobyły, które nie wiadomo czym tak naprawdę są. Niejednokrotnie złapiecie się na tym, że zabitego potwora zaczniecie oglądać jak muzealny eksponat, zadając sobie pytanie: jak oni to zrobili? Wspaniałości! W ten pyszny koktajl wrzućcie jeszcze rewelacyjne projekty poziomów i przeciekawą scenografię, a uzyskamy pretendenta do mistrzostwa świata.

Co więc hamuje naszego czempiona? Potwory świetnie wyglądają na obrazkach i świetnie się ruszają. Zwłaszcza te, które śmigają błyskawicznie. Świetnie też wychodzą. Moment pojawienia się potwora jest najlepszy w historii gier. Mam głębokie przekonanie, że nad wieloma z „wejść" na scenę potworów siedziały jakieś tęgie głowy reżyserii. A to słychać tylko dźwięk i ciszę... Potem sapanie... I idziemy przed siebie z bijącym sercem. A to znów widać tylko cień czegoś gigantycznego i wciągane przez próg zwłoki. A to wreszcie bujające się światło latarki, kiedy potwór z wolna kołysze się za zakrętem w naszą stronę. Albo widzimy rozwalaną ścianę. Świetność!

Niestety, na tym się kończy nowatorstwo. Potwory są głupie jak chomiki. Pędzą przed siebie w rozpaczliwym samobójczym amoku i jest ich do tego relatywnie mało. Nie mamy pełnych rąk roboty. Wręcz przeciwnie. DOOM pozostał sobą. Ale to jeszcze nic, bo przecież Serious Sam pokazał, że potwory mogą być głupie, a zabawa i tak jest.

W DOOMie pojawia się bowiem problem szwędactwa. Nie idziemy cały czas przed siebie. Wiele drzwi jest pozamykanych, trzeba szukać kodów. Wiele drzwi otwiera się nie wiedzieć czemu. Na przykład dlatego, że zdobyliśmy kod do szafki osobistej jakiegoś robotnika. Co ma jedno z drugim wspólnego? Niewiele.

Walki jest znacznie mniej niż chodzenia, tym bardziej, że w ciemności łatwo przegapić poukrywane drzwi. Wyskakujące na plecy demony przestają straszyć, a z czasem zwyczajnie cieszą, że coś się dzieje. Niestety – w końcu padają trupem i czeka nas chodzenie po korytarzach.

A z kolegą?

No, właśnie. Można też chodzić z kolegą. Jest tryb cooperative (20 poziomów), który i tu nie zawodzi. Zabawy sporo, niestety tylko na dwóch konsolach (link, albo Live).

A oprócz tego kilka miłych aren do gry na kilku graczy. Kilku, czyli do czterech. Na szczęście areny pomyślane są rozsądnie: nie za wielkie, akcja nie zasuwa pełną parą.

I to była niemała szansa dla DOOMa. Brak akcji mogłyby nadrabiać tryby wieloosobowe, ale jest ich dosłownie kilka i do tego bez nowatorskich pomysłów, skupiające się wokół deathmatcha i last man standing

Czyli?...

Czyli gra jest przepiękna i bardzo dobra do zabawy. Świetnie wyszedł wątek horroru FPP, świetna zabawa ze światłem, choć okupiona głupim pomysłem z latarką i bronią osobno. Należy wykazać się cierpliwością, ale warto.

Dla graczy zwących siebie „lizaczami ścian", którzy każdy piksel uwielbiają oglądać pod lupą na pewno do przejścia w ponad 20 godzin. Czyli sporo. Bardzo dobry tytuł – warto zainwestować, choć inne pozycje pokazały, że podniesiona inteligencja wrogów nie tylko nie przeszkadza, ale daje świetne rezultaty.

Cóż – widać otwarto wrota do jakiegoś potwornie głupiego piekła. Nic na to nie poradzimy.

Grabarz ■ ■

Xbox — Ciemno, strasznie, masakra głupich potworów

- **Wydawca:** Avtivision
- **Producent:** id / VVisions
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!, Link, Dolby Digital 5.1

8.7

- **Dobre:** Zachowanie teamu, odwzorowanie giwer.
- **Złe:** Fabuła i wiadro propagandy.
- **Brzydkie:** Miejscami naprawdę wstrętna grafika.

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

TAKTYKA I STRZELANINA, ALEŻ TO MODNE

Amerykańscy chłopcy znowu się nudzą. Tym razem wyruszają po raz trzeci do Bejrutu, gdzie jak zwykle ktoś się z kimś ostrzeliwuje z kałachów. Z dramatycznego wstępu do gry nie wynika zupełnie nic poza tym, że ktoś strzela z bazooki, a ktoś inny to zaciekle filmuje na potrzeby stacji telewizyjnej. Na szczęście naszemu małemu oddziałowi marinesów, który wyrusza zwiedzać Bejrut, nie towarzyszy nikt z kamerą. Ale nawet jakby towarzyszył, nie stałoby się nic złego, bo gra jest obrzydliwie propagandowa.

Wyobraźcie sobie akcję, w której na czele trzyosobowego komanda wpadacie do pokoju. Cztery strzały, cztery trupy, piąty koleś rzuca broń i poddaje się. Ręczycie, że nie zadrży Wam palec na spuście? Że żaden z Waszych ludzi nie uzna, iż lepiej facetowi wsadzić kulkę w skroń niż ręce w kajdanki? Nie ręczycie. Ale gra robi to za nas. Jeśli zabijemy poddającego się wroga, misja natychmiast kończy się niepowodzeniem. Żaden tam opieprz od bazy, game over i koniec – jak przeciwnik się poddaje, to się do niego nie strzela.

Bardzo ładna propaganda, równie ładna jak to, że nigdy nie zostawia się towarzyszy na placu boju. Gdy ktoś z naszego teamu obrywa, mamy zaledwie krótką chwilkę na wezwanie medyka pojawiającego się dzięki najnowszemu wynalazkowi armii USA, czyli teleporterowi. Tak, tak, czy to szturm na uniwersytet, czy obrona zrujnowanego domku – medyk zjawia się natychmiast, gdy tylko trzeba kogoś wynieść. Wynosi też zresztą przez teleport, znienacka znikając razem ze zranionym marinesem. Nam nie zostawia nawet jednej zakichanej apteczki, a tych jest malutko. Na szczęście mają efekt natychmiastowy i daje się bandażować nie tylko siebie, ale i współtowarzyszy. A warto to robić, bo gdy kolejnemu żołnierzowi zdrowie spadnie do zera, znowu obejrzymy napis game over – tym razem zapewne po to, żeby pokazać graczom, iż w armii USA nie może wystąpić sytuacja, w której ginie połowa stanu osobowego drużyny. Żołnierze USA nie umierają, zapamiętajcie, dzieci.

Całe szczęście tę propagandową otoczkę daje się jakoś strawić, bo poza tym gra jest dobra, a nawet bardzo dobra. Największą jej zasługą jest rewelacyjna sztuczna inteligencja, która – odwrotnie niż w innych grach – nie ma przebłysków geniuszu, tylko przebłyski debilizmu. Te ostatnie oczywiście bardzo złoszczą, ale nie zdarzają się na tyle często, żeby psuć rozrywkę. Ot, czasami któryś z wojaków pójdzie innym korytarzem niż kazaliśmy, a drugi wpadnie na jakiegoś Syryjczyka i zamiast mu puścić serię w pierś, będzie się starał atakować kolbą i sam zbierze parę strzałów na klatę. Poza takimi sporadycznymi sytuacjami team sprawuje się jednak niesamowicie. Goście dobrze wybierają osłony, starają się nie zostawać na otwartej przestrzeni, ale absolutne mistrzostwo to stały element gry w zabijanie, czyli szturm na zamknięty pokój.

Gdy wydajemy rozkaz ataku na pomieszczenie, komandosi rozstawiają się w rytm coraz szybszej muzyki. Ta potem na moment milknie, a gdy już każemy wpaść do pokoju, wybucha orkiestrowymi, podniosłymi dźwiękami. A jest do czego trąbić, bo żołnierze robią dokładnie to, co powinni – pierwszy wpada w lewo, drugi w prawo, trzeci wchodzi środkiem. Rzadko zdarza się, żeby ktokolwiek ich choćby przy tym zadrasnął. Naprawdę można się wczuć.

Wydawanie rozkazów teamowi jest proste – wystarczy przytrzymać A i rozwija się kontekstowe menu. Stąd wydajemy polecenie przygniecenia ogniem wskazanego celu (zdarzają się problemy ze wskazywaniem, nie zawsze komandosi wiedzą, o co nam chodzi), rozkaz krycia jakiegoś miejsca oraz wspominany rozkaz ataku na pomieszczenie. Każdemu z osobna i wszystkim naraz możemy też pokazać miejsce, w które mają pójść, albo kazać im trzymać się naszych pleców. W trudnych sytuacjach, w stylu okopane stanowisko karabinu maszynowego w wąskiej uliczce zamawiamy wsparcie snajperów albo atak moździerzowy. Jeśli kompani nie widzą naszego celu, pozostaje rozwiązanie ostateczne – granatnik. Albo mniej ostateczne, czyli granat dymny.

Poziomy zaprojektowano bardzo ciekawie, o ile ciekawe może być bezustanne łażenie po ruinach domów i kanałach. Czuć jednak, że to strefa wojny, a na dodatek strefa, w której nie oszukują – nie spotkałem się z sytuacją, w której ktoś znienacka i perfidnie zrespawnował mi się za plecami. Szczególnie przypadł mi do gustu poziom, na którym mój team szedł kanałem burzowym i panom stojącym na ulicy rozdawał klapsy przez kratki ściekowe. Miodzik.

Własnoręczne radzenie sobie z draniami jest świetne, dawno nie widziałem tak dobrze zaprojektowanego systemu detekcji trafień. Tu da się trafić w łokieć wystający zza rury albo łydkę, którą widać pod samochodem. Dobrze rozwiązano strefy trafień – jeden strzał w skroń kończy życie nawet najtwardszego przeciwnika wolności, demokracji i George'a W. Busha.

Niektórym może przeszkadzać nieco dziwny system wspomagania celowania. Lepiej go, jeśli nie zupełnie wyłączyć, to przynajmniej osłabić. Przy broniach innych niż podstawowy karabinek strzela się po prostu dziwnie.

Tych innych giwer nie jest, niestety, specjalnie dużo, ale te, na kolbach których kładziemy dłonie, są wspaniałe. Seria z kałacha brzmi tutaj i wygląda jak seria z kałacha, a ręczny karabin maszynowy po spojrzeniu przez przyrządy celownicze zasłania ponad pół ekranu (z ogniem wylotowym cały) – i o to chodzi, bo rkm służy do siania ogniem, a nie precyzyjnego celowania. Jednak faktem jest, że najlepszą bronią jest domyślny M4A1 z celownikiem optycznym. Po przełączeniu w tryb ciągłego ognia dobrze sprawdza się, gdy szturmuje na nas tłum. Podczas normalnego zadania lepiej strzelać pojedynczymi nabojami, bo amunicji nie mamy szczególnie dużo. A to, co znajdujemy podczas misji, pasuje wyłącznie do karabinów produkcji rosyjskiej. Warto pamiętać też o tym, że osiem apteczek, które mamy na początku zadania, to z reguły bardzo, bardzo mało na czterech facetów, do których wszyscy strzelają. Na szczęście w strategicznych miejscach porozmieszczano szafki z lekarstwami, w których daje się uzupełnić zapas – niestety maksymalnie do ośmiu sztuk.

Największą wadą **Close Combat: First to Fight** (poza oczywiście propagandowym zadęciem) jest kiepskawa grafika. Żołnierze wyglądają jeszcze w miarę, ale przeciwnicy poskładani z niechlujnych brył i byle jak oteksturowani sami się proszą o kulkę. Beznadziejnie wyglądają tekstury – ja rozumiem, że miasto, w którym się toczy wojna raczej nie tryska kolorami, ale po przejściu kolejnego kilometra szaroburym korytarzem czułem, że można to było lepiej zrobić. Na szczęście animatorzy przyłożyli się do pracy i zastrzeleni wrogowie przewracają się zgodnie z prawami fizyki.

Close Combat: First to Fight to dobra pozycja. Na pewno lepsza od przereklamowanych moim zdaniem Brothers in Arms oraz od znacznie bardziej strzelankowego Star Wars: Republic Commando. Maniacy drużynowych strzelanin będą w siódmym niebie, o ile przełkną gorzką dość dawkę amerykańskich propagandowych bzdur. Ja jakoś przełknąłem i polecam.

Cubituss ■ ■

SERIA Z DWÓCH LUF

Close Combat to uznana seria hardkorowych strategii na pieca. Rzut z góry, symboliczna grafika i nieprawdopodobnie realistyczne odwzorowanie warunków na polu walki. Close Combatów wyszło aż pięć, do dzisiaj cieszą się olbrzymim wzięciem wśród gości kochających prawdziwe strategie. W pracach jest kolejna część gry, Red Phoenix, która ma wyjść także na Xboxa. Red Phoenix luźno podejmuje wątki ze świetnej książki Larry'ego Bonda *Czerwony feniks* i jest nieco mniej hardkorową, ale ciągle strategią. Ciekawe, jak wyjdzie takie rozdwojenie serii na strategię i strzelankę.

Xbox — Bardzo brzydka ta wojna, ale jaka fajna.

- **Wydawca:** Take-Two
- **Producent:** Destineer
- **Liczba graczy:** 1-4 (8)

Wykorzystuje: Live

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.4

■ **Na screenach udostępnionych przez producenta grafika była, niestety, rasowana.**

- **Dobre:** Długi czas zabawy. Sporo postaci i ciekawe aranżacje muzyczne.
- **Złe:** Ile razy można grać w to samo?
- **Brzydkie:** Okazjonalne przycięcia animacji oraz gęsta mgła.

Czterdziestu ośmiu wojowników to pokaźna liczba. Wiekszość z nich trzeba odblokować.

Krótka odprawa wyjaśnia nam, kogo mamy zabić, aby móc... zabić kogoś innego..

W zamieszaniu trudno jest wymierzyć celny cios, ale i tak w końcu kogoś traficie. Taki urok serii DW.

Najlepszy w tej starzejącej się serii jest tryb kooperacji. Choć grafika ssie potwornie.

DYNASTY WARRIORS 5

JAK TO MÓWIĄ – CO ZA DUŻO, TO I ŚWINIA NIE CHCE

Fenomen Dynasty Warrirors można porównać do zjawiska, jakim jest Final Fantasy. Jedyną różnicą jest to, że feudalne Chiny w wydaniu cyfrowym oglądamy znacznie częściej niż przygody mteroseksualnych chłopców w dosyć awangardowych fatałaszkach. Poza tym jednak obie serie łączy chociażby taśmowy charakter oraz znikoma liczba nowości w każdej kolejnej odsłonie. Ach, bezsprzecznie, punktem zbieżnym jest też tutaj ogromny sukces każdej gry spod szyldu Dynasty Warriors, czy też Final Fantasy.

Dynasty Warriors 5 każdą swoją cechą potwierdza powyższe słowa, począwszy od znikomej oryginalności, a na sukcesie skończywszy. Pomimo „piątki" w tytule nie powinniście jednak rozpatrywać tej odsłony DW jako gry nowej. Ech, szczerze powiedziawszy, to nie jest nawet gra „średnio" nowa. Uznać by ją raczej należało za całkiem niezłą kompilację wszystkich wcześniejszych części, niestety praktycznie pozbawioną choć szczypty nowatorstwa. Bo na czym polega zabawa w Dynasty Warriors wie chyba każdy, kto ostatnich kilku lat nie spędził w stanie śpiączki, tak samo jak wie to, że do żadnej rewolucji systemowej w sposobie rozgrywki tutaj nie doszło i dojść nie mogło. Piąta część to nadal najzwyczajniejsza gra typu „hack'n'slash", w której kierujemy chińskimi wojownikami dbającymi starannie o to, aby populacja ich i tak już przeludnionego kraju nie przekroczyła pewnego pułapu. Za najlepszą metodę kontroli przyrostu naturalnego chińscy mistrzowie sztuk walki uznają naturalnie rzeź, którą jakoś tam starają się usprawiedliwić uwarunkowaniami historycznymi.

I tak w głównym trybie zabawy, czyli Musou, wybieramy jedną z trzech dostępnych frakcji, a następnie wskazujemy żołnierza, losami którego chcielibyśmy pokierować. Skojarzenia z najzwyczajniejszym w świecie trybem „story" są tutaj jak najbardziej na miejscu. Do dyspozycji mamy (uwaga, uwaga!), aż czterdziestu ośmiu bohaterów, a dla każdego z nich przygotowano oddzielną linię scenariusza. Niby fajnie, ale nie liczcie na jakieś rewelacyjne filmiki, czy też zaskakujące zwroty akcji. Wszystkie scenariusze są w sumie bardzo do siebie podobne, a do tego opowiedziane za pomocą statycznych obrazków urozmaicanych monologami. No, tutaj chłopaki z Koei się nie popisali. Historie poszczególnych postaci przeważnie krzyżują się ze sobą w jakimś punkcie, co stanowi całkiem przyjemny szczegół, ale żeby połapać się kto jest z kim, przeciwko komu, dlaczego i za ile, potrzeba na początku naprawdę sporo czasu. Zresztą później i tak wciąż będziecie mylić wszystkie te chińskie nazwiska oraz miejscowości i niezbędne okażą się konsultacje z bardzo solidnie opracowaną encyklopedią pozwalającą na zapoznanie się z niektórymi faktami historycznymi z dziejów Chin, a także przedstawiającą bliżej profile poszczególnych bohaterów.

Tryb Musou jest jeszcze o tyle ciekawy, że… praktycznie niczym nie różni się od innych trybów dodatkowych wrzuconych do piątej części Dynasty Warriors. Innymi słowy, być może i w Time Attack najważniejszy jest dobry czas, w Bridge Melee musisz obronić most przed jak największą liczbą wrogów, ale tak na dobrą sprawę wszystko i tak sprowadza się do ciągłego wciskania dwóch czy trzech przycisków, co owocuje zazwyczaj serią potężnych uderzeń posyłających do piachu coraz to nowe zastępy wroga. Na nasze (Koei zresztą też) szczęście, sama jatka nadal sprawia sporo radochy, chociaż trudno porównywać ją do entuzjazmu pojawiającego się np. przy obcowaniu z God of War. Na ekranie nadal pojawiają się dziesiątki przeciwników, którzy tylko proszą się o to, aby solidnym combosem ukrócić ich nędzny żywot.

Jak na tak sporą liczbę postaci pojawiających się jednocześnie na placu boju, PS2 naprawdę nieźle radzi sobie z dynamiką zabawy, efektami świetlnymi i animacją, a ponarzekać można chyba tylko na dosyć gęstą mgłę w oddali oraz mało szczegółowe budynki i inne obiekty tego rodzaju. Mimo to, wielociosowe kombinacje wspomagane specjalnymi „power-upami" powodującymi efektowne eksplozje oraz masowe zgony wrogów wylatujących wysoko w powietrze nadal mogą się podobać, tyle, że nie uświadczymy tu zbyt wielu zmian w stosunku do DW4, DW3…

Fani starożytnych Chin, którym nieobce są poprzednie części Dynasty Warriors pewnie i tak łykną tę grę bez większych oporów, ale osoby o nieco mniejszym zamiłowaniu do ludowych strojów Azji oraz wymagające jakichś konkretnych innowacji po nowej odsłonie tej serii, mogą się raczej powstrzymać od zakupu. Drobne poprawki, długi czas nieco nużącej rozgrywki, czy też nawet niezła muzyka zagrzewająca do boju, to stanowczo za mało, aby po raz piąty dać zarobić Koei. Chociaż **Dynasty Warriors 5** nie jest wcale złe, to ja mimo wszystko zaproponuję mały bojkot Koei. Może następnym razem chłopaki bardziej się postarają i zaproponują nam coś naprawdę nowatorskiego.

Qoora ■ ■

Wiedza to potęga

No, chociaż w Dynasty Warriors 5 o potędze świadczy raczej szeroki miecz, bądź też ciężki młot bojowy, to nie można pominąć obecności w tej grze specjalnej Encyklopedii zawierającej tony informacji o sytuacji polityczno-historycznej w dawnych Chinach oraz całkiem szczegółowe profile głównych bohaterów. Informacje tam przedstawione z powodzeniem można potraktować jako solidną lekcję historii o Dalekim Wschodzie, jako że zazwyczaj pokrywają się one z rzeczywistością. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś o Trzech Królestwach oraz poznać sylwetki najznamienitszych chińskich bohaterów, a przy okazji nie zasnąć nad opasłym tomiskiem „Historii Chin", możesz skorzystać z pomocy naukowej, jaką jest właśnie seria Dynasty Warriors.

PlayStation 2 — Plus dla Koei za wytrwałość. Minus za odtwórczość.

- **Wydawca:** Koei
- **Producent:** Koei
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live

6.9

PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

Zmęczeni pościgami, strzelaniem i łamaniem kości? Świetnie, pora rozejrzeć się za czymś spokojnym. Konsola nigdy nie była trafnym wyborem, jeśli idzie o strategie. Nie dość, że gier tego typu zwyczajnie brakowało, to ciężko obsługiwało się je przy pomocy pada. Co sprytniejsi developerzy sprawnie obchodzili jednak ten problem, dzięki czemu PS one doczekało się kilku naprawdę ciekawych strategii czasu rzeczywistego. [Matt]

Command and Conquer. Dzień, w którym zespół Westwood Studios postanowił przekonwertować tę grę z komputerów na konsolki powinien urosnąć do miana narodowego święta. C&C to strategia czasu rzeczywistego, gdzie kontrolowanie jednostek odbywa się w locie, bez zbędnego podziału na tury. Opowiada ona historię świata w niedalekiej przyszłości, a więc tradycyjnie – globalny kryzys, jedna organizacja stojąca na straży światowego porządku (GDI) i potężne ugrupowanie dążące do przejęcia władzy absolutnej (Brotherhood of NOD). Ale mniejsza z fabułą. Command and Conquer rewelacyjnie połączył elementy strategii z sieką o rozmiarach, jakich ekrany TV jeszcze nie widziały. Grę rozpoczynało się z garstką żołnierzy przy boku oraz bazą, o którą należało się pilnie troszczyć. Dzięki tejże bazie można było produkować dodatkowe i niezbędne do zabawy budynki, takie jak elektrownie (żeby nigdy nie zabrakło prądu), fabryki broni (do produkcji bojowych wehikułów), baraki (więcej żołnierzy), stacje wydobywcze i ogromne silosy do przechowywania zdobytego Tyberium. Swoją drogą – Tyberium było nowoodkrytym, promieniotwórczym i strasznie wydajnym rodzajem paliwa, o które tak naprawdę toczył się konflikt pomiędzy GDI i NOD. Siłą C&C była przede wszystkim swoboda w doborze taktyki grania. Stratedzy kombinowali, jak najefektywniej zajść przeciwnika od tyłu, podczas gdy zwolennicy mocnego uderzenia przeznaczali całą zarobioną kasę na hurtową ilość czołgów, żołnierzy i nowe technologie. Specjalnie dla siwej konsoli, Westwood dorzuciło pakiet świeżych misji (Covert Operations), co łącznie dało nam 45 plansz do rozwalenia. I jakiś miesiąc z głowy. C&C to przede wszystkim świetna, bliska pecetowemu oryginałowi grafika i powalająca, dynamiczna muzyka z masą wzniosłych, filmowych motywów. Szkoda, że PS one nie świeciło dużą ilością podręcznej pamięci i nie mogłem zbudować więcej niż stu grenadierów i dwudziestu czołgów. Jednak nawet takie ograniczenia nie były w stanie odpędzić mnie od palenia, miażdżenia i zasypywania przeciwnika ołowiem. Sieka jest nie do opisania. A grę warto złowić.

Zmieniamy klimat. Oto na planie pojawia się firma Blizzard wraz z wyznawanym w kręgach PC tytułem – Warcraft. Czym jest Warcraft? Powiedzmy w skrócie, że jedną z najlepiej sprzedających się serii gier na blachę, której najnowsza część (World of Warcraft) bije rekordy popularności. **Warcraft II: The Dark Saga** pojawił się na PS one dość późno, być może dlatego, że Blizzard bardzo dba o jakość swoich gier i liczne opóźnienia to znak rozpoznawczy firmy. Nieważne. Warcraft to zupełnie inny świat. Świat, w którym orki i ludzie walczą o dominację i niespecjalnie potrafią się pod tym względem dogadać. Obejmując kontrolę nad jednymi, bądź drugimi, gracz musi pokonać klan przeciwników i doprowadzić tę wojnę do zwycięskiego końca. W odróżnieniu do wersji PC, konsola otrzymała kilka bonusów. Tylko posiadacze PS one mogli kontrolować jednocześnie szesnaście jednostek (blacharze zaledwie dziewięć). Tylko oni mogli podczas utrzymywania równocześnie dwóch baz wydawać rozkazy jednej z nich opiekując się w tym momencie drugą. Jak wiele czasu podczas gry zaoszczędzała taka opcja, nie muszę chyba dodawać. Konsolowy Warcraft zachował niemal wszystkie atrybuty wersji PC. Zbieranie drewna, wydobywanie złota, szukanie węgla, budowanie nowych struktur i jednostek – wszystko się tu znalazło. Problemem była natomiast mizerna jakość grafiki. Rozumiem, że telewizor nie wyświetla tylu pikseli co monitor, ale... no bez przesady. Mimo to, Warcraft II: The Dark Saga jest godny uwagi.

Zostajemy przy konwersjach. W czasach, gdy rynkiem gier niepodzielnie władała Amiga i PC, wśród strategii pojawił się czarny koń ze stajni Microprose – **X-Com: UFO Defense**. Gra była o tyle wciągająca, że opowiadała tę nudną historię walki ziemian z kosmitami z zupełnie innej strony. Jasne, to my stawaliśmy po stronie ludzi, ale tym razem solidnie przygotowanymi do starcia, ze stale rozwijającym się zapleczem technologicznym. Pod kontrolę graczy oddany był zespół sześciu żołnierzy, którzy reagowali na każdy sygnał o lądowaniu obcych na ziemi. Na miejsce zdarzenia dowoził ich służbowy samolot i odtąd zaczynała się turowa jatka. Obcych należało namierzyć i wyplenić, a w międzyczasie prowadzić badania i wprowadzać w życie nowe wynalazki. Ciała obcych i całą odebraną im broń również można było zawieźć do bazy, co rzucało nowe światło na niektóre sprawy. X-Com: UFO Defense to stary, blisko dziewięcioletni tytuł, a jego izometryczna grafika bardziej odrzuca, niż śmieszy. Ale hej – na pewno macie czasami jeden z tych wieczorów przy herbacie, podczas których nachodzi Was ochota na coś spokojnego. X-Com będzie jak znalazł, bo za archaiczną grafiką kryje się solidne wyzwanie dla szarych komórek.

Gdybym chciał z Neo Plus zrobić pismo o grach na pieca, to znalazłaby się w nim obszerna recenzja gry **Civilization II**. I plakat. Cywilizacja pojawiła się jednak na PS one i takiej potrzeby już nie mam. Oto staje przed Wami możliwość wzięcia udziału w budowaniu historii ludzkości. Zabawa zaczyna się w roku 1654, a kończy w dalekiej przyszłości, kiedy udaje się Wam wystrzelić cywilizację w kosmos. W tym czasie dokonujecie kolejnych historycznych odkryć, kontrolujecie ludzi, słuchacie doradców i (w ramach potrzeby) naginacie historię do swoich potrzeb. Ja na przykład uwielbiałem sprawdzać, co napiszą o mnie w gazetach, gdy walnę bombę atomową prosto w centrum Rosji. Cóż, pochlebnych opinii nie zebrałem. Kiepska wiadomość dla siedzących daleko od telewizora. Ze względu na niską rozdzielczość i niewielki rozmiar liter, w Civilization trzeba grać z nosem przyklejonym do kineskopu. Ale warto – Sid Meier nigdy nie pudłował, jeśli idzie o „życiowe" produkcje.

A na koniec, coś na rozluźnienie podniosłej atmosfery, czyli dwie strategie w wesołym wydaniu. Jedną z nich jest oczywiście **Worms** – gra, która dzięki swej prostocie i tonie humoru zawojowała świat wypychając ekipę Team 17 na piedestał. W robaczki grał każdy, przynajmniej

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Strategie czasu rzeczywistego to uniwersalny gatunek gier, bo dają coś zarówno zwolennikom myślenia jak i rzeźnikom rozpoczynającym dzień od szybkich arcade'ówek. Sukces, jaki odniósł skonwertowany Command and Conquer skłonił Westwood Studios (de facto – najlepszą firmę piszącą strategie czasu rzeczywistego w minionym tysiącleciu!) do przerzucenia C&C: Red Alert, równie udanego, jeśli nie lepszego rts'a. Red Alert od swojego poprzednika różni się przede wszystkim historią. Rolę złych tym razem wzięli na siebie Rosjanie, natomiast jako tych dobrych zobaczyliśmy (tak dla odmiany) Amerykanów. Mimo, iż akcja gry przenosi nas kilkadziesiąt lat wstecz, to wykonanie gry w stosunku do pierwszego C&C uległo znacznej poprawie. Więcej jednostek, ładniej, szybciej i przede wszystkim intensywniej! Red Alert w przeciwieństwie do poprzedniczki, pozwolił nam wreszcie skorzystać z konsolowej myszki, co wielu strategicznym tytułom często się nie zdarzało. Nie do pogardzenia była także opcja zlinkowania dwóch konsol i zabawy w multiplayerze! Do licha, jeśli coś czyni rts'y jeszcze bardziej atrakcyjnymi, na pewno jest to walka z żywym przeciwnikiem. Jeśli multi Was nie interesuje, to oprócz podstawowych kampanii zawsze można rozegrać szereg szybkich potyczek z konsolą w trybie Skirmish. Ciężko wskazać na lepszy konsolowy rts. Tylko przez sentyment do korzeni serii, jedynka ma u mnie pierwsze miejsce. ■■

GDYBYM CHCIAŁ Z NEO PLUS ZROBIĆ PISMO O GRACH NA PIECA, TO ZNALAZŁABY SIĘ W NIM OBSZERNA RECENZJA GRY CIVILIZATION II. I PLAKAT. CYWILIZACJA POJAWIŁA SIĘ JEDNAK NA PS ONE I TAKIEJ POTRZEBY JUŻ NIE MAM.

do momentu, aż seria nie przeszła w pełne 3D, raz na zawsze tracąc staroszkolny klimat i połowę frajdy z zabawy. Oto źródło. Na przeciw siebie stają cztery drużyny robali wyposażone w ciężką broń. Różowe paskudy dzierżą w łapach uzi, shotguny, wyrzutnie rakiet, granaty i temu podobne. Zadaniem każdej z drużyn jest przetrwać, a innymi słowy – spalić, ustrzelić, wysadzić w powietrze lub... wypchnąć z ekranu oponentów należących do innych zespołów. Oczywiście, zawsze istnieje niebezpieczeństwo ubicia przyjaciela, co nakazuje dodatkowo uważać. Proste zasady, a ile miodu! Kupując Worms w obecnym tysiącleciu nie spodziewajcie się fajerwerków. To stara, brzydka, ale ciągle niezwykle miodna gra, dobrze sprawdzający się w większych skupiskach graczy. Fajny tytuł – przypomina czasy, gdy robaki poważnie rządziły światem!

Jeśli natomiast robale macie już za sobą, zwróćcie uwagę na **Lemmings 3D** – historię samobójczych istotek, które po prostu brną przed siebie na oślep. Waszym zadaniem będzie zmuszanie ich do takich działań, aby udało im się przedostać do końca planszy. Budowanie mostów, robienie podkopów, stawianie zapor, wysadzanie w powietrze – róbcie wszystko, aby nie oglądać scen, w których pokraki tłumnie zażywają kąpieli w lawie. Tyle, że 3D nie specjalnie pomogło tej serii. Wolałem klasyczne 2D. Ale i tak jest nieźle. Okej, starczy tych strategii – za miesiąc będzie już znacznie szybciej! ■■

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli sekrety San Andreas

Zły czas nastał dla wirtualnych gangoli. Przyszła wiosna, a wraz z nią piękna pogoda, która nie pozwala na dłużej pozostać przy konsoli nawet wirtualnym bandziorom. Mam jednak nadzieję, że znajdziecie choć chwilę czasu, aby przetestować kolejną porcję ciekawostek z San Andreas. I pamiętajcie o przysyłaniu kolejnych, bądź postowaniu ich na naszym forum. [qoora@neo-plus.pl]

Policja troszkę go poobijała, a CJ dokończył robotę.

Wojny gangów – Jak i dlaczego?

Na początek może słów kilka na temat wojen gangów, które są niedocenianym przez wielu graczy elementem zabawy w GTA: S.A. Głównym celem wojny gangów jest, jak w prawdziwym życiu, przejęcie jak największego terytorium wroga. W San Andreas łączy się to jednak z jeszcze innymi profitami, jak na przykład rosnącym szacunkiem (co z czasem powiększa nasz gang), czy też zdobyciem darmowej kamizelki kuloodpornej lub ciężkich karabinów maszynowych.

Aby rozpocząć wojnę wystarczy wparować na teren wroga (wrogie obszary zaznaczone są na mapce różnokolorowymi kwadratami) i zabić co najmniej trzech gangoli (nie liczą się drive-by's, rozjeżdżanie samochodem itp.) Zdobyte przez nas terytorium może zostać ponownie zaatakowane przez wrogi gang. Jeśli nie zareagujemy, stracimy nad nim kontrolę, ale później bez problemu będziemy mogli je ponownie odzyskać postępując w ten sam sposób, jak podczas jego zdobywania.

> Walka

Same przejmowanie nowych rejonów nie jest strasznie trudne. Zazwyczaj zaraz po zabiciu trzech gangsterów powinniśmy poszukać strategicznie usytuowanego miejsca, w którym możemy zainstalować się z dobrym karabinem. Rozsądnym wyjściem wydaje się na przykład środek ulicy otoczonej z dwóch stron murami lub budynkami, dzięki czemu będziecie mieć bardzo dobry przegląd pola bitwy i nikt nie zaskoczy Was z prawej lub lewej strony. Wrogowie będą pojawiać się w trzech następujących po sobie falach, zazwyczaj zachodząc CJ'a z dwóch stron, ale jeśli macie w miarę szybkie palce i potraficie sprawnie operować „autocelowaniem", to walka nie powinna być dla Was wyzwaniem. Dobrą strategią jest także wejście na dach jakiegoś budynku zaraz po rozpoczęciu „wojny". Wówczas można poczekać aż gangole zgromadzą się pod ścianą, a następnie zasypać ich z góry koktajlami Molotova lub granatami.

Warto zapamiętać, że zazwyczaj po każdym odpartym ataku, gdzieś w pobliżu pojawia się „serduszko" uzupełniające zdrowie oraz kamizelka kuloodporna. Jeśli nie macie ich w zasięgu wzroku, wystarczy się przebiec po kilku sąsiadujących ulicach (w granicach dzielnicy, gdzie toczy się walka), a na pewno znajdziecie obie te rzeczy, co wydatnie ułatwi Wam dalszą walkę.

I jeszcze jedna ważna sprawa. Nie trudźcie się zdobywaniem wszystkich terenów wroga przed wykonaniem misji „Home Coming", gdyż według scenariusza i tak później stracicie chociaż część z nich. Najlepszym czasem, aby zająć całe miasto wydaje się być moment przed wykonaniem misji „End Of The Line". Mam nadzieję, że jako prawdziwi gangole bezproblemowo uporacie się z tym zadaniem i już wkrótce będziecie rządzić całym San Andreas. Aha, jeśli ktoś jest ciekawy, jak sprawić, aby terytoria wrogów pojawiły się także poza Los Santos – zapraszam do porad naszych informatorów.

W koszu – mapy z Vice City.

Ja nic nie sugeruję, ale z czym Wam się to kojarzy?

> Nasi Informatorzy

Autor: Michał „Vader" Komoda
Temat: Trik ze spadochronem

Trzeba pojechać na górę Chilad, gdzie znajdziemy rzeczy niezbędne do wykonania triku, czyli „górala" i spadochron. Zaczynamy wyścig na rowerkach, zjeżdżając skaczemy w przepaść, puszczamy rower i otwieramy spadochron. Po chwili konsola z powrotem sadza nas na rower, tyle tylko, że ze spadochronem na plecach. Dzięki temu możemy sobie jeździć po górze do końca wyścigu nie spadając ani razu z roweru.

Temat: Krater z UFO

Znajdziemy go niedaleko Snake Farm. Od farmy kierujemy się do najbliższej góry. Za nią jest krater z jakimiś szczątkami. Sądzę, że to może być UFO.

Autor: Byku
Temat: Lotnisko

Cześć! Mam nadzieję, że posyłam coś nowego i w miarę przydatnego. A chodzi mi o to, że nie trzeba wcale robić licencji pilota po misji „Verdant Meadows", aby dostać się na lotnisko i legalnie latać samolotem. W każdym z miast lotniska maja mniej więcej ten sam rozkład i można tam znaleźć co najmniej dwa miejsca przy ogrodzeniach, które są na tyle nisko, że bez problemu będzie można przeskoczyć na druga stronę. Jednak najłatwiej będzie dostać się na płytę lotniska spod głównej bramy prowadzącej do wewnątrz. Wystarczy tylko znaleźć odpowiednio wysoki samochód i podjechać nim do budki wartownika lotniska, a następnie wskoczyć na dach wozu. Stamtąd już nie powinno być większych kłopotów z przeskoczeniem na drugą stronę.

Temat: Małżeńska samoobrona

Wciąż zaskakują mnie małe rzeczy, na które natykam się w San Andreas, a jedną z nich jest np. to, co zobaczyłem parę dni temu wchodząc moim CJ'em na siłowni w San Fierro. Jeśli przyjrzycie się dokładnie, to okaże się, że tak naprawdę nie uczymy się tam zwykłych „Martial Arts, a tak naprawdę trenujemy „MariTal Arts". Ci, którzy nie rozumieją dowcipu, niech sobie sprawdzą to słówko w słowniku. A tak swoją droga to zadziwiające, że dopiero teraz to zauważyłem. Co jeszcze czeka na nas w SA!?

Autor: Madziar
Temat: Wojny gangów

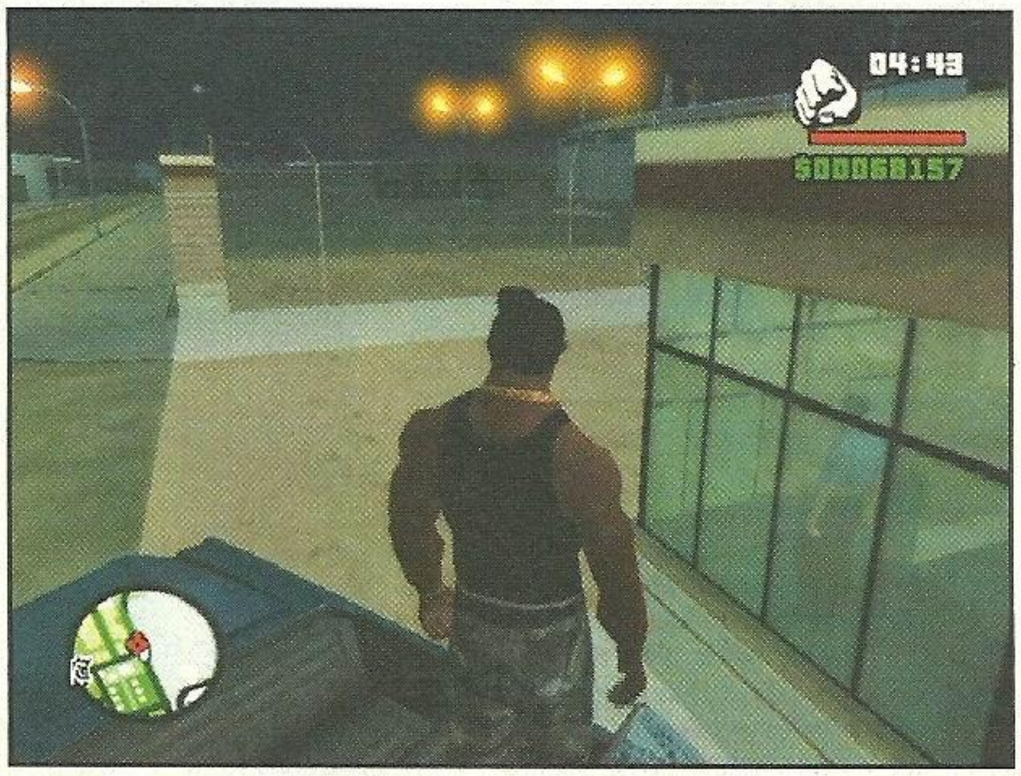
Witam ziomali! Chciałbym podzielić się z Wami moim odkryciem dotyczącym terytoriów różnych gangów, które można przejmować w trakcie gry. Otóż możliwe jest, żeby w San Andreas pojawiło się więcej terytoriów, niż jest przewidziane przez grę! Aby tak się stało trzeba się jednak trochę namęczyć. Najważniejsze jest to, żebyście wciąż mieli jeszcze jakiś teren do zdobycia, a innymi słowy – nie możecie mieć zdobytego 100% terenów wroga (nie wiem, czy wówczas trik zadziała!).
No, więc jeśli macie jeszcze jakieś terytoria do zagarnięcia, to wsiądźcie do jakiejś łódki i popłyńcie sobie w któryś z narożników mapy, a następnie płyńcie tak przez jakieś pół godziny. Po mniej więcej takim czasie wskoczcie do wody i zginście. I teraz, kiedy pojawicie się przed szpitalem sprawdźcie czym prędzej mapę! Okaże się, że w różnych miejscach San Andreas – nawet w Las Venturas – pojawiły się nowe terytoria do zdobycia!

Temat: Mapy

Druga sprawa nie jest już tak fajna, jak dodatkowe tereny gangów, ale w sumie też można ją sprawdzić. A mianowicie w dzielnicy Angel Pine udajcie się w miejsce, gdzie znajduje się restauracja Clucking Bell. W pobliżu znajdziecie trzy kosze na śmieci bez pokryw. Spróbujcie zajrzeć do środka, a znajdziecie... mapy Vice City!

Autor: Zaknafein
Temat: Różności

– Mała ciekawostka dotycząca zniszczonych „ghost carów" z obszaru Back & Beyond (charakterystyczne dwie podkowy – tereny leśne niedaleko Los Santos). Pojedźcie jednym z nich do Pay'n'Spray i spróbujcie naprawić uszkodzenia. Jak się później okazuje, wgniecenia pozostają, a jedynie kolor samochodu zmienia się na inny. Wjechanie do garażu „safe house'u" również nic nie daje.
– W garażu Michelle (San Fierro, Downtown) na biurku po lewej leży pokaźny zestaw... wibratorów. Obok stoi komputer Kruton 9000, który pojawiał się już w poprzednich częściach serii – w GTA3 zobaczyć go można było w garażu Joey'ego, a w Vice City – w Sunshine Autos.
– Pamiętacie z GTA3 sklep Supa Save (był dokładnie w Portland)? W San Andreas sklep o tej samej nazwie również istnieje – znajduje się on w Jupiter Hill (San Fierro). Niestety, nie można wejść do środka...
– Spróbujcie wlecieć jet packiem do hangaru bazy wojskowej w Las Venturas (K.A.C.C Military Fuels), a okaże się, że tekstury podłoża, ścian i innych obiektów nagle znikną. Widoczne będą tylko niektóre elementy wnętrza hangaru (np. skrzynki), a reszta jest pustką...
– W dzielnicy Rodeo (Los Santos) mieści się sklep Vinyl Countdown, na dachu którego zobaczyć można bilboard ze słynnym z poprzedniej odsłony serii zespołem rockowym – Love Fist. Tuż obok znajduje się jeszcze inny bilboard, na którym widać bardzo podobną postać do Lance'a Vance'a z Vice City.
– W momencie, gdy Twój teren zostanie zaatakowany przez wrogi gang, wystarczy pojechać do najbliższego safe house'u (nie ma znaczenia, do którego) i zapisać grę. Po wszystkim okaże się, że atakowane przedtem przez wroga terytorium jest w dalszym ciągu Twoje. Można tak robić za każdym razem, kiedy jeden z Twoich terenów będzie zagrożony. ■ ■



Z tego miejsca bez problemu można dostać się na lotnisko bez licencji.

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Po eksplozji, jaką zafundowało amerykańskim graczom (i importerom) Namco wypuszczając Tekkena 5 opadł już pył i nadszedł powiew chłodnego powietrza. Przyszedł zatem czas na podsumowanie pierwszych strat wywołanych wybuchem. [Vince]

Tekken z części na część staje się coraz prostszy. Nie chodzi tylko o same zdolności manualne wymagane do wymiatania, ale system rozgrywki i faworyzowany styl gry. Czwarta część była według wielu zbyt wielkim uproszczeniem w stosunku do T3 i Taga, zlikwidowano wiele cech serii, które czyniły ją tak unikalnie techniczną, a jak to się skończyło wszyscy wiemy.

W T5 zmieniono całkowicie podejście zastosowane w T4 z jasnym zamiarem powrotu do korzeni. Zmienił się system ścian, przestano faworyzować ofensywny styl gry, zmniejszono ogólną mobilność postaci, przemodelowano grawitację, co zaowocowało zwiększeniem się obrażeń z juggli. Co tu dużo mówić, wszystko to doprowadziło do sytuacji, że obecnie gra się często do pierwszego wybicia lub pierwszej podcinki, które kontynuujemy jakimś wcale nie trudnym, ale na pewno mocnym, gwarantem albo jugglem. Gra jest tak prosta, że momentami zahacza o zwyczajną biedę... I nie chodzi mi tutaj o to, że brak trudnych do wykonania manualnie akcji – absolutnie nie.

Raczej o schemat rozgrywki. Bo bez hardcore'owych akcji obyć się można. A już nie daj Boże, jak niedaleko znajduje się ściana, to u niektórych postaci mogiła gwarantowana. Dlatego ustalono powszechnie, że w tę grę nie da się grać na 100% energii i propaguje się granie na 120%. Niestety, nadal jednak nie zmienia to stylu rozgrywki. Tym bardziej, że gra nie ustrzegła się już widocznych braków w dopracowaniu, szczególnie odczuwalnych przy ścianach, kiedy to połowa rzeczy siedzi praktycznie randomowo. Crushe też nie działają do końca, jak powinny, ale powiedzmy, że z tą nowinką techniczną trzeba się jeszcze trochę oswoić.

Innym bolesnym brakiem jest ponownie pojawiający się w grze Namco brak balansu postaci – nie ustrzegł się go Tekken Tag ani Soul Calibur 2 ani Tekken 4. Tekken 5 też niestety kontynuuje niechlubną tradycję. Znów mamy kilku tak zwanych top tierów, do których pozostałe postacie nie mają większego startu. Jak rozpoznać top tiera – otóż najlepiej po niekaralnych, acz mocarnych zagraniach; mega-szybkich, niewidocznych ciosach; zjadaniu połowy (lub więcej) paska energii przy ścianie oraz przegiętych i bezpiecznych zgadywankach 50/50 itd. A jeżeli jeszcze jest banalny w opanowaniu i prowadzeniu to już bardzo źle świadczy o beta testerach. Tak, są takie postacie w tej grze...

Czemu nagle taka negatywna opinia zaraz po niesamowitym zachwycie najmłodszym dzieckiem Namco? Czyżby zmiana zdania po rozegraniu licznych walk? Czy to wszystko wyszło w praniu? Nie... To zwyczajne dopełnienie całego obrazu tego tytułu. Nie ma gry doskonałej i T5 na pewno nią nie jest. Tych, którzy spodziewali się czegoś takiego wypunktowane przed chwilą wady bardzo uwierają, jasna sprawa. Mnie też. Najlepiej wygarnąć to wszystko na początku, żeby później nie było przykrych niespodzianek. Gra jest bardzo dobra, rządzi teraz niepodzielnie – ale Król Żelaznej Pięści na pewno nie jest doskonały.

W następnym numerze podam niemalże ostateczną wersję Tier List, czyli zestawienia wszystkich zawodników w grze, posegregowanych pod względem powera i popularności wśród graczy. Teraz jednak pora na kontynuację listy postaci z poprzedniego numeru – listy mającej na celu ułatwienie Wam wyboru tej jednej postaci, jak najbardziej pasującej i przeznaczonej dla Was.

Ganryu – wbrew pozorom bardzo ciekawa postać. Od czasów Taga dorobił się nie tylko siwych włosów. Poza tym ma już wszystko – mocne juggle ze zgadywanką na końcu, dobrą defensywę i swój stary bonus bycia niesklasyfikowaną postacią, jeżeli chodzi o rozmiar. Ni to postać średnia, ni to duża – po prostu juggle nie siadają na niego za dobrze. A Julia dalej go nie chce.

Wang Jinrei – jeżeli ktoś zawołałby: „postać bez ciosów na high!" odzewem mogłoby być tylko: „Wang!" Jeżeli doświadczenie miałoby być miernikiem siły to doskonałe obrazowałoby, co się stało z Wangiem w tej części. Postać bez wad? Przegięta w każdym calu? Prosta w opanowaniu? Polecam jak ktoś chce jedną ręką jeść, a drugą grać.

Bryan Fury – nowy silnik sprawuje się doskonale, Bryan dostał takiego kopa, że niedługo chyba wybuchnie. Nigdy, nigdy nie był tak przewalony, jak w tej części... Jedna z najmocniejszych ścian w grze, bardzo mocne juggle. Przewagi na bloku po midowych wybiciach... Hmm... Co z tego, że cyborg, powinny być jakieś granice. Co to za radocha wygrać walkę jednym jugglem ze ścianą, hehe.

Kuma/Panda – Tier Listy różnią się między sobą czasem znacznie, ale we wszystkich przewija się jeden motyw – ostatnie miejsca zawsze zajmują miśki. Poza ogólną biedą jeżeli chodzi o możliwości gry dodatkowo bardzo pogorszył się ich design – szczególnie Kumy (z Pandą jest lepiej). Pewnie dlatego nikt nimi nie gra.

Heihachi Mishima – niedoszły nieboszczyk, człowiek, którego nie da się zabić. Niestety. Heniek to doskonały przykład braku konsekwencji Namco. Na różnym polu. Beta testerów też przy nim nie było, bo gwarantowana akcja za 63 punkty po zwyczajnej „2", która wychodzi w 10 klatek to jakaś farsa. Na większych turniejach doszło do tego, że biedny stary dziad jest banowany. Krzyżyk na drogę.

Lei Wulong – policjant ciamajda był tak przegięty w T3 i TTT, że do tej pory pokutuje. Nadal mało kto nim gra, powodem pewnie te juggle za 30 pkt. Ale systematycznie dowiadujemy się, że nie jest taki słaby na jakiego wygląda. Ostatnio odkryto podobno jakąś niezłą opcję pod ścianą. Nadal w dolnej partii postaci, ale da się nim wygrać... Całe szczęście. Pytanie tylko, kto będzie grać takimi postaciami, gdy można wziąć postać opisywaną wcześniej lub następną i wygrać bez wysiłku zamiast się męczyć i łamać palce.

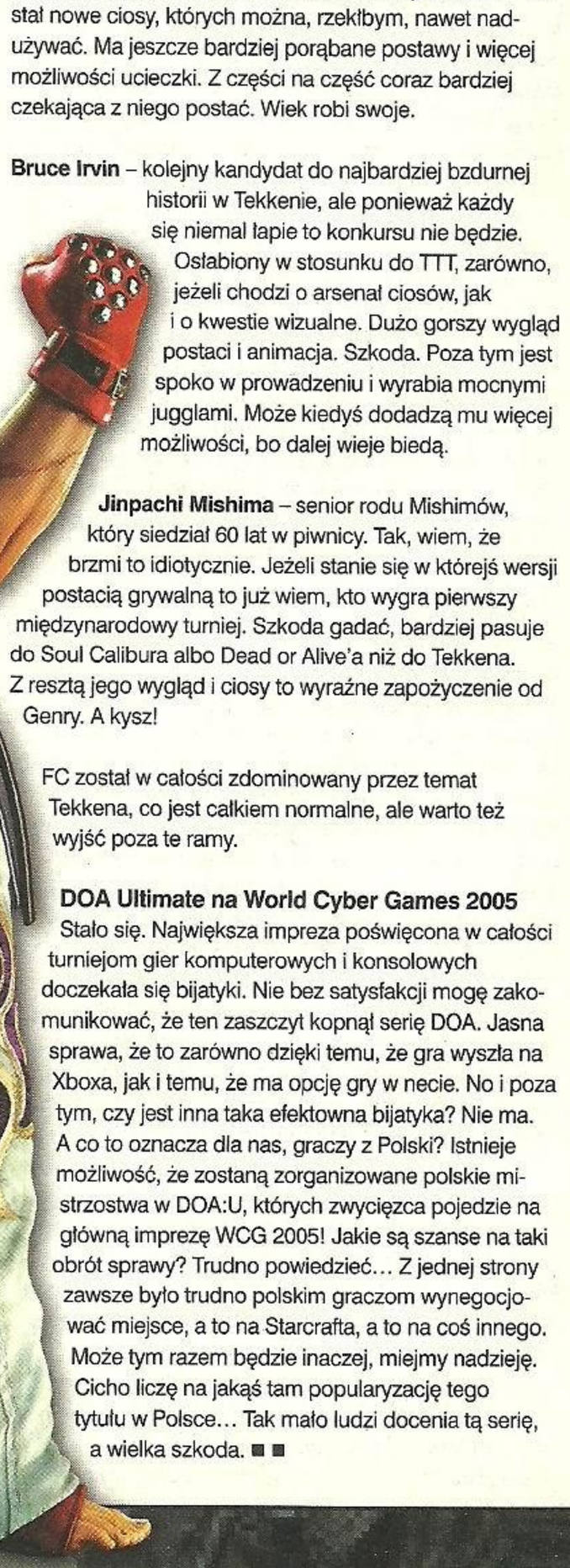
Nina Williams – w tym przypadku napisałbym najchętniej trzy kropki. Smutno mi się robi jak widzę, co zrobili z tej postaci. Z postaci, którą kiedyś grałem przecież. Nigdy nie była taka tania i taka prosta – jej przypadek doskonale obrazuje wszystko to, co nie powinno się znaleźć w tej grze. Ale to pewnie skutek wypuszczenia Death By Degrees. Gra beznadziejna to rekompensują Ninie dając jej ultra kapustę w kolejnym Tekkenie. Myślicie, że 1+4 w T4 było smutno tanie i no-skillowe? Hehe, życie jest pełne niespodzianek.

Steve Fox – w sumie jakoś przekonałem się do Steve'a. W T4 był powszechnie uznawany za pokemona, tutaj, mimo masy pokemonowatych zagrywek, wychodzi na ludzi. Jest taki bardziej tekkenowy. Tak wiem, to metafizyka już. Jedna z lepszych postaci, jeżeli chodzi o ofensywę, spokojnie daje sobie radę w defensywie. Bardzo mocna ściana, długie juggle. Bądźcie dla niego jednak wyrozumiali – musi jakoś odreagować wiadomość, że jest dzieckiem z probówki...

Jin Kazama – nie ma brzuchów.

Lee Chaolan – wielu panów i pań też, jak najbardziej, dużo dałoby, żeby dowiedzieć się jak utrzymać taką cerę w takim wieku. Poza tym zaś Lee już nie ma nieskończonego komba na Arenie. Nie ma już chorego gwaranta po ss+2. Nie ma już just frame'ów... A ludzie nadal nim grają – pewnie jakiś rodzaj przywiązania do postaci.

SOUL CALIBUR 2: "THE LEGEND OF SOUL AND SWORD" – STAŁO SIĘ, PIERWSZY, PROFESJONALNIE ZROBIONY FILMIK Z AKCJAMI I COMBOSAMI DO BIJATYKI MIAŁ SWOJĄ PREMIERĘ TELEWIZYJNĄ! TAK, W POLSCE, HEHE. AMER I JEGO BLACK KNIGHT TEAM, CZYLI LUDZIE ZAWSZE WIERNI SOUL CALIBUROWI, STWORZYLI TO DZIEŁO I POSTARALI SIĘ O JEGO EMISJĘ NA KANALE HYPER. UDAŁO SIĘ I JEŻELI JESZCZE NIE WIDZIELIŚCIE TO POLECAM SPRAWDZIĆ!



Julia Chang – widać spore starania, żeby Julię trochę urozmaicić. Niektórzy wymiotowali widząc sześć łokci w jugglu, dlatego teraz ma możliwości wsadzania innych, ciekawszych rzeczy jako kontynuacji. Ale siedem łokci też wejdzie, hehe. Bardzo dobra postać, z niezłym mix-upem i spoko jugglami. Dla mnie jednak na zawsze pozostanie jakaś taka bez wyrazu. Michelle była bardziej cool.

Yoshimitsu – nigdy w sumie nie próbowałem zrozumieć, co tak właściwie chcą z tej postaci zrobić programiści. I dalej nie będę. W każdym razie z Yoshim jest nieźle – dostał nowe ciosy, których można, rzekłbym, nawet nadużywać. Ma jeszcze bardziej porąbane postawy i więcej możliwości ucieczki. Z części na część coraz bardziej czekająca z niego postać. Wiek robi swoje.

Bruce Irvin – kolejny kandydat do najbardziej bzdurnej historii w Tekkenie, ale ponieważ każdy się niemal łapie to konkursu nie będzie. Osłabiony w stosunku do TTT, zarówno, jeżeli chodzi o arsenał ciosów, jak i o kwestie wizualne. Dużo gorszy wygląd postaci i animacja. Szkoda. Poza tym jest spoko w prowadzeniu i wyrabia mocnymi jugglami. Może kiedyś dodadzą mu więcej możliwości, bo dalej wieje biedą.

Jinpachi Mishima – senior rodu Mishimów, który siedział 60 lat w piwnicy. Tak, wiem, że brzmi to idiotycznie. Jeżeli stanie się w którejś wersji postacią grywalną to już wiem, kto wygra pierwszy międzynarodowy turniej. Szkoda gadać, bardziej pasuje do Soul Calibura albo Dead or Alive'a niż do Tekkena. Z resztą jego wygląd i ciosy to wyraźne zapożyczenie od Genry. A kysz!

FC został w całości zdominowany przez temat Tekkena, co jest całkiem normalne, ale warto też wyjść poza te ramy.

DOA Ultimate na World Cyber Games 2005

Stało się. Największa impreza poświęcona w całości turniejom gier komputerowych i konsolowych doczekała się bijatyki. Nie bez satysfakcji mogę zakomunikować, że ten zaszczyt kopnął serię DOA. Jasna sprawa, że to zarówno dzięki temu, że gra wyszła na Xboxa, jak i temu, że ma opcję gry w necie. No i poza tym, czy jest inna taka efektowna bijatyka? Nie ma. A co to oznacza dla nas, graczy z Polski? Istnieje możliwość, że zostaną zorganizowane polskie mistrzostwa w DOA:U, których zwycięzca pojedzie na główną imprezę WCG 2005! Jakie są szanse na taki obrót sprawy? Trudno powiedzieć... Z jednej strony zawsze było trudno polskim graczom wynegocjować miejsce, a to na Starcrafta, a to na coś innego. Może tym razem będzie inaczej, miejmy nadzieję. Cicho liczę na jakąś tam popularyzację tego tytułu w Polsce... Tak mało ludzi docenia tą serię, a wielka szkoda. ■ ■

TEKKEN 5 – OPIS POSTACI cz.1

Pojawiła się nowa bitka, nowe zagrania, nowe taktyki. Potrzebny jest opis! Zaczynamy więc – najużyteczniejsze zagrania, juggle i patenty czekają na sprawdzenie. Opisane głownie będą nowe ciosy, ewentualnie stare, które są niezbędne do gry. Jasna sprawa – to tylko podstawy, ta gra jest rozbudowana praktycznie jak żadna inna, dlatego podane juggle to tylko przykłady – jest tego masa, do samodzielnego odkrycia również.

Legenda

Już taki urok tego rodzaju gier, że praktycznie każda ma własne oznaczenia przycisków, kombinacji itd. Niektóre się na całe szczęście powtarzają – CH to zawsze Counter Hit, JF to zawsze Just Frame, NC to zawsze Natural Combo. Poniżej lista oznaczeń używanych w tekście.

t, p, d, g – kierunki – odpowiednio: tył, przód, dół, góra
g/p, d/t… – skosy, czyli „góra/przód", „dół/tył" i tak dalej

1 – lewa ręka (kwadrat)
2 – prawa ręka (trójkąt)
3 – lewa noga (iks)
4 – prawa noga (kółko)

, – przyciski wciskamy normalnie po sobie
+ – przyciski naciskamy w tym samym momencie
~ – przyciski naciskamy zaraz po sobie
> – można opóźnić naciśnięcie kolejnego przycisku
N – [Neutral] – należy zrobić przerwę między wciskaniem kolejnych przycisków
_ – można wcisnąć jeden lub drugi przycisk

WS – [While Standing] – podczas wstawania
FC – [Full Crouch] – w pozycji kucniętej
BT – [Back Turned] – stojąc tyłem
SS – [Side Step] – robiąc unik w bok (g, g lub d, d)

Większość postaci ma poza tym własne postawy, z których może wyprowadzać zagrania. Ich nazwy i skróty wyjaśnione są indywidualnie przy danej postaci.

BRYAN FURY

Taktyka gry Bryanem nieco zmieniła się od poprzednich części. Wcześniej trzeba było bardzo uważać podczas rozgrywki ponieważ większość jego użytecznych ciosów była na high (przeciwnik mógł się pod nimi schylić), jak i charakteryzował się bardzo ciekawą zdolnością „nie trafiania z rzeczy oczywistych". Dodatkowo jako jedyna postać miał przechwytywalne kolanka oraz ciosy ewidentnie na mid, które jednak trafiały na high. Ale to już historia. Teraz to maszyna do zabijania. Używa się tak naprawdę niewielu ciosów, co będzie widoczne w opisie. Nie trzeba też aż tak uważać, bo większość używanych zagrań jest bezpieczna na bloku albo nawet daje przewagę. Napieramy, napieramy, ze szczególnym naciskiem na ściany. Dosłownie i w przenośni.

Przydatne ciosy:

- 1, 2>1 – całkiem nowa seria punchy. Kombinacja do nadużywania, ze względu na jej bezpieczeństwo na bloku. Ostatni cios można opóźnić, a gdy przeciwnik zdecyduje się nas zaatakować po zablokowaniu dwóch pierwszych uderzeń to dostanie stuna, po którym możemy męczyć jego opadającą postać. Po wrzuceniu oponenta na ścianę pakujemy właśnie tę kombinację i kończymy d/p+3 na leżącego. Nie ma czego zbierać. To jest jego „standardowa kapusta ścienna".
- t+1 – stary juggle starter, zmieniono mu input (sposób wykonywania) – w czwórce robiło się go t, t+1. Daje przewagę na bloku, co zwyczajnie oznacza, że my jesteśmy w ofensywie, a oni się bronią. Jeżeli będą więc wykonywać jakiś cios po przyjęciu tego na blok są zwyczajnie w gorszej pozycji. Gdy zaś wybijemy pozostaje nam zasadzić juggla.
- p, p+1+2 – czego brakowało cyborgowi? Na pewno nie kolejnego rzutu, z którego wyrywamy się 1+2. Ale i tak go dostał. Wykonanie jest dużo prostsze niż poprzedniego rzutu Bryana (FC d/p, d, d/p+1+2), a co za tym idzie dużo łatwiej posadzić go w walce. Jedyny minus tej kombinacji to, że czasem wejdzie zamiast p+1+2, co pożądane nie jest. Ale to taki niby-minus jest.
- p, t+2 – całkowicie nowe wybicie. Cóż powiedzieć, jedyną jego wadą jest to, że idzie na high. Doskonałe na recovery, pozwalające na konkretne juggle, o niezłym zasięgu.
- p, p+2 – sławna pięść Bryana nie zmieniła się, nie zmieniły się też jej właściwości. Potężne obrażenia, doskonały zasięg i szybkość. A teraz dodatkowo gwarant: t, t+4. Nie powiem „nadużywać" bo wciąż idzie na high, ale teraz ten cios jest użyteczny jak nigdy.
- d+3, 2 – nowe, już przeklinane, combo, zaczynające się od lowa. Podnosi ludzi, którzy próbują wstawać z ziemi, doskonale sprawdza się w jugglach i jako zwykła kombinacja na stojącego przeciwnika. Polecam stosować szczególnie w jugglach zamiast ciosów kończących jako prosty sposób podprowadzenia na ścianę i zasadzenia „standardowej kapusty ściennej".
- t+3~p, 3_1+2 – po wciśnięciu kierunku (po t+3) Bryan wykonuje podjazd do przodu (unikający ciosów na high), z którego można wyprowadzać różne zagrania. Najbardziej użytecznymi wydają się być właśnie 3 i 1+2. Oba ciosy idą na mid, zaś kolanko ma przy tym spory priorytet i doskonale przebija. Dodatkowo cała kombinacja bardzo fajnie wygląda w jugglu (zasadzanym po WS+1 albo p, t+2). Oczywiście nie musimy wykonywać żadnych ciosów, można przeczekać i posadzić rzut albo coś z FC albo WS, bo właśnie w kuckach znajdziemy się po wykonaniu tego podjazdu.
- 3, 3, 2_4 – nowiusieńkie combo zakończone albo wybitką (identyczna jak p, t+2) albo mocarnym kopem na mid. Poza faktem, że bardzo ładnie siada po wszelakich wybiciach (druga wersja) to ma też tendencję do wchodzenia w całości, gdy drugi hit trafi na CH. A pamiętajmy, że pierwsza wersja juggluje.
- d+3+4, 2, 3 – do tej pory Bryan umiał całkiem niezłego lowa, którego wykonywało się d+3+4. Obecnie można kontynuować to zagranie. Niby nic specjalnego, ale warto czasem zapodać, ponieważ ostatni hit jest na mida, co czyni kombinację bezpieczną i bardzo przydatną do „mieszania".
- 3+4 – w T4 przez wielu zapomniane zagranie. Niesamowicie szybki i priorytetowy kopniak na mida, teraz ma swoje nie byle jakie zastosowanie. Otóż doskonale sprawdza się pod ścianą, a wiadomo jak kończy się wbicie przeciwnika na ścianę. Dodatkowo jest na tyle szybki, że siedzi na gwarancie po trafionym tauncie Bryana czyli 1+3+4. Szczegóły poniżej.
- 1+3+4 – wspomniany, jakże przydatny w tej części taunt. Jak ma być to rozumiane? Otóż u Bryana taunt jest to zagranie nieblokowalne, które nie zadaje obrażeń samo z siebie. Można je przerwać w każdej chwili i zrobić inny cios. W tej części taunt daje taką przewagę, że bez problemu siedzi po nim właśnie 3+4 pod ścianą, a bez ściany można pokusić się o p, t+2 i kontynuacje.

Całe szczęście kombinacje cyborga nie są wcale proste do wykonania, ale nie łudźcie się – dobry gracz po jakimś czasie nauczy się je wykonywać praktycznie zawsze. Bryana należy się bać w tej części.

Najpopularniejsze juggle:

p, t+2, p+1+2, 1, 1, p, p+2
p, t+2, p+1+2, 3, 3, 4
t+1, d/t+2, d/t+2, 1, p, p+2
t+1, d+3, 2, 1, p, p+2
WS+1, d/t+2, 1, 3, 3, 4
WS+1, t+3~p, 3, 1, p, p+2
d/p+3, g/p+3, 1, 1, 1, p, p+2
d/p+3, g/p+3, 4, 3, 4
d/p+3, d/t+2, 1, 3, 3, 4
WS+2~t+2, d/t+2, 3, 3, 4
WS+2~t+2, d+3, 2, d+3, 2

YOSHIMITSU

Kosmiczny ninja ponownie wkracza do akcji, mając do dyspozycji nowe, bardzo dobre zagrania. Zmiany w arsenale Yoshiego znów są dość znaczne. Wrócono do starego, kontrującego ciosu „Yoshimitsu flash" (1+4). BT 3 to już nie zwykły kopniak na high, ale wykręcone salto na mid. Z kolei g+1+2 nie jest już „Flea" – tej komendzie został przypisany nowy stance: „Dragonfly" (zaś „Flea" to 1+2).

Co z nowymi ciosami?

- WS+2 – trafia na mid. Zarówno przy spudłowaniu, jak i na bloku Yoshi jest odwrócony plecami! To daje sporo możliwości… jednak należy pamiętać, że ma sporą stratę jeśli przeciwnik zablokuje ten cios, a pudłować to w ogóle nie polecam.
- p+1+2 – to potężny „bar" na mid z właściwościami high-crush. Przy trafieniu przeciwnik potrafi odlecieć spory kawałek do tyłu, szczególnie na CH. Po nim Yoshi znajduje się w FC, ma też sporą stratę na bloku, ale czasami ratuje go właśnie jego niska pozycja po ciosie.
- p+3+4 – „Kamikaze" – jeden z najlepszych nabytków Yoshimitsu, kolejny cios „z bara" o wysokim priorytecie i niesamowitym zasięgu, potrafiący czasami działać cuda. Na bloku dość bezpieczny, a gdy trafi… powoduje bardzo śmieszny stun (zobaczcie sami). Ma niezły damage i jest na mid, a jeśli przy trafieniu naciśnie się 3+4, Yoshi siada w Indian Sit i automatycznie odnawia spory kawałek energii! Wspaniałe rozwiązanie. Nie mówiąc o tym że można sprawić, aby Yoshi w połowie ciosu się rozmyślił i zaczął biec w drugą stronę, mówiąc przy tym prześmiesznie „Ups!" (wystarczy wcisnąć ~t).
- t, t+1+2 – „Decapitator" – prawda, że ładna nazwa? Nowy unblockable Yosha z ciekawymi właściwościami. Otóż z bliska uderza na mid, a z daleka na high! Dobry zasięg, jednak szybkość nie ta… warto czasami użyć mimo wszystko, potrafi zaskoczyć.
- g+1+2 – "Dragonfly", DGF – nowa postawa! Nie jest może specjalnie mobilna, ale kryje w sobie ogromny potencjał. DGF~d to bardzo szybki cancel, który pozwoli Yoshimitsu bardzo często uniknąć nieprzyjemności związanych z brakiem możliwości blokowania. Ten stance to jeden wielki „omijacz" ciosów na low… i ma jeszcze sporo innych zalet.
DGF 2 to jugglestarter na high, który można szybko przerwać wciskając ~d. Pozwala to na odpalanie standardowych, spinowych juggli. (t+1, 1, 1 itd.)
DGF 3 to jugglestarter na low, doskonały cios trafiający też na ziemi, szybki i bolesny. Zdecydowany kandydat do nadużywania… ale ostrożnie, jest strata na bloku.
DGF 4 – cios idealnie zbierający uniki, przy trafieniu obraca przeciwnika bokiem, na CH mamy stuna i combo. Na mid, oczywiście.

Godne uwagi ciosy ze „starego" arsenału:

- d/p+2 – forever. Ten cios chyba nigdy nie będzie zły. Najlepszy uppercut w akcji!
- g/p+3 – wciąż strata na bloku, ale gdyby nie ona, ten cios byłby przegięty. Juggle starter nawet na kucających – to jest to, co Yoshi lubi najbardziej. Jest gwarantowane po low parry. Koniecznie musisz używać ibasta, hehe.
- g/p_g_g/t+4 – przebija ciosy na low oraz nie ma straty na bloku! Teraz można sobie poskakać. Ostrzegam jednak przed małym zasięgiem. Wart uwagi jest „wbijający" w ziemię charakter tego ciosu na zakończeniu juggla.
- FC d/p+3 – jeśli chodzi o stosunek „zasięg/zysk/kara na bloku/wrażliwość na uniki" to ten cios wypada średnio do przeciętnego. Czasami jednak warto używać, w końcu to „trejdmarkowa" podcinka Yosha…
- d+3+4 – „Indian Sit" – warto, naprawdę warto! Ten stance się przydaje bardziej lub mniej, zależnie od postaci, przeciwko której przyszło nam walczyć.
- 3+4 – „Meditation" - ta postawa ma ogromny potencjał, zbyt duży, aby się tu pomieścić. Warto nią uciekać (3+4~d, d_g, g to side step zaś 3+4~t to unik w tył)
- p+2~d/t+2, 2, 2… – pierwszy cios prowadzi do juggli lub rzutu w plecy za darmo (p+rzut), ale jest niebezpieczny na bloku. Kontynuowana kombinacja jest bezpieczna na bloku i pozwala na przejęcie inicjatywy przy trafieniu…

Yoshimitsu nie ma „niepotrzebnych ciosów", wszystkich można użyć w odpowiednim momencie, niektóre mają zastosowania tak szerokie, że trudno je opisać na łamach tego kącika, a każdemu ich użyciu powinien przyświecać jeden cel: zaskoczenie. I właśnie dlatego Yoshimitsu nie jest łatwy do opanowania. Nie każdy jest cierpliwy. Wszystko trzeba złożyć samemu, tu nie ma przyjemnych serii ciosów. Trzeba dużo przewidywać i jeszcze więcej wiedzieć. Kosmiczny Ninja ma niemało sekretów i jest idealny dla kogoś kto lubi drążyć, poznawać i wynajdywać szczególiki… a także stanowi niekończącą się rozrywkę dla każdego z odrobinką fantazji i szaleństwa. W końcu „Yoshi" znaczy „szczęście"! Przywołajmy szczęście na placu boju, a nuż się uda!

Podstawowe juggle:

d/f+2, d/f+2, b+1, (1), 1, (1), 1, b+1, f+3
d/f+2, b+1,(1), 1, b+1, 1, (1), 1, b+1, f+3+4
FC d/f+3, WS+4, f+1+2
u/f+3, f+1, b+1, 1, (1), 1, d/f+3, 1
3+4, 3+4~f, f+1, b+1, 1, (1), 1, b+1, f+3
3+4, 3+4, BT 3, BT 4
CH u+1+2~4, f+4, 4, 4
CH u+1+2~4, f, f+1, b+1, 1, 1, b+1, f+3+4
CH SS+4, f, f+1, b+1, 1, (1), 1, b+1, f+3
CH SS+4, f+4, 4, 4
CH SS+1, f+1, b+1, 1, 1, f+3

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Tradycją w Japonii jest już, że w kilka miesięcy po europejskiej premierze kolejnej części Pro Evolution Soccer pojawia się ulepszony japoński odpowiednik tej gry; zazwyczaj z podtytułem zawierającym słowo „Evolution". Tym razem tradycji znów stało się zadość i oto mogę Wam przedstawić raport z ogrywania najnowszej części naszej ulubionej piłeczki i postaram się odpowiedzieć na pytanie, czy warto importować. [Marcellus]

Największą zmianą w stosunku do PES4 i oryginalnego WE8 wydanego w lecie ubiegłego roku jest dodanie obsługi Network Adaptora i możliwości gry w sieci z innymi zapaleńcami. Jednak usługa ta jest dostępna jedynie w Kraju Kwitnącej Wiśni i na dokładkę jest płatna, jeżeli chce się grać jedną z w pełni licencjonowanych drużyn (których nie przybyło od czasu PES4 – nadal licencje ma liga włoska, hiszpańska i holenderska). Z oczywistych względów nie miałem więc możliwości sprawdzić grania w sieci w akcji, ale przyznacie, że to całkiem dobry prognostyk przed jesienną premierą Pro Evolution Soccer 5. Choć mam pewne wątpliwości – nie wiadomo, czy Konami zapragnie zainwestować w jakąkolwiek infrastrukturę (sieć szybkich serwerów), które umożliwiłyby graczom z całej Europy testowanie swych umiejętności. Obawiam się, że nie, ale nadzieję zawsze można mieć.

Reszta zmian jest już mniej rewolucyjna, ale za to bardzo pozytywna i po raz kolejny udowadnia, że Konami wie co robi i cały czas stara się ulepszyć swoją piłeczkę. Oczywiście są to szczegóły – ktoś nie obeznany z serią nie zauważy żadnych zmian, ale doświadczony gracz od razu spostrzeże, że ewolucja trwa i zmierza w jak najlepszym kierunku. I tak, po raz kolejny, muszę stwierdzić, że najnowsza część jest najlepsza. Oto najważniejsze powody.

Po raz kolejny poprawiono animację zawodników w każdej niemal sytuacji na boisku, doszło też kilka nowych zagrań odpalających się w konkretnych sytuacjach. Rewelacyjne jest na przykład przyjęcie na klatę w wyskoku podczas biegu i „zabranie się" z piłką pomiędzy obrońcami. Fajny jest też automatyczny wślizg obrońcy próbującego przeciąć podanie oraz (również automatyczny) przeskok nad wślizgiem. Ale to tak naprawdę pikuś przy tym, jak bardzo zmieniła się rozgrywka, tempo gry i sposoby budowania ataku.

Gra zwolniła i przyspieszyła jednocześnie. Zwolniła dlatego, że naprawdę ciężko jest grać „z piłką". Długie rajdy po skrzydłach, czy indywidualne dryblingi i pojedynki jeden na jeden z obrońcami bardzo straciły na znaczeniu. Przynajmniej w grze z konsolą, która wprawdzie pozwala w miarę swobodnie grać piłką, ale za to nie daje się ogrywać dryblingami i przede wszystkim stara się trzymać obrońców pomiędzy piłką a bramką. Na przykład przy podaniach na dobiegnięcie nie stara się ich przecinać za wszelką cenę i utrudniać przyjęcia, tylko ustawia obrońcę tak, żeby uniemożliwić podanie lub strzał. A przyspieszyła, dlatego że podania są bardzo szybkie i szczególnie L1+Trojkąt, czyli podanie górą na dobiegnięcie bardzo zyskało na znaczeniu. Zresztą resztę podań również poważnie ulepszono i na przykład dośrodkowania podczas kontr najczęściej grane są przed napastnika, tak żeby uderzał z biegu, a nie przepychał się z obrońcami w pionowym wyskoku. Ale każdy kij ma dwa końce – skoro podania są takie ważne to i obrońcy zwracają na nie baczniejszą uwagę i bardzo często je przechwytują. Co w połączeniu z tym, że przyjęcie i opanowanie piłki pod presją

Składy drużyn, jak zwykle są nieco przeterminowane...

WE8 LE sprawdzone, czekamy na WE9 i kolejnego PESa...

obrońców trwa teraz dłużej niż kiedykolwiek i jest o wiele trudniejsze sprawia, że WE8 LE znowu wspięło się na kolejny stopień symulacji piłki nożnej wymuszając granie nowoczesne, czyli szybkimi podaniami bez przyjęcia. W zasadzie można zapomnieć, o przyjmowaniu piłki tyłem do bramki, błyskawicznym odwróceniu się na obrońcy i ruszeniu sprintem – obrońca w sytuacjach, gdy nie da rady wyprzedzić i przejąć piłki zanim gracz ataku ją przyjmie stara się utrzymać dystans na tyle, żeby móc odebrać piłkę albo też w ogóle nie pozwala się odwrócić „ręcznie" – konsola przestała nabierać się na proste zawracanie o 180 stopni z piłką przy nodze, co sprawia, że z PES4 naprawdę niełatwo się jest przestawić, bo tam to proste zagranie spisywało się bezbłędnie.

Takich zmian jest o wiele więcej – fizyka piłki została nieco podkręcona i teraz gała stała się nieco cięższa. Strzały znowu są mocniejsze i nie trzeba uderzać z pierwszej piłki lub rozpędzić się, żeby potężnie huknąć na bramkę. W niepamięć odeszły też głupie strzały głową zza pola karnego, gdy piłka spada przed naszego gracza – chłopak albo będzie starał się

KTOŚ NIE OBEZNANY Z SERIĄ NIE ZAUWAŻY ŻADNYCH ZMIAN, ALE DOŚWIADCZONY GRACZ OD RAZU SPOSTRZEŻE, ŻE EWOLUCJA TRWA I ZMIERZA W JAK NAJLEPSZYM KIERUNKU. I TAK, PO RAZ KOLEJNY, MUSZĘ STWIERDZIĆ, ŻE NAJNOWSZA CZĘŚĆ JEST NAJLEPSZA.

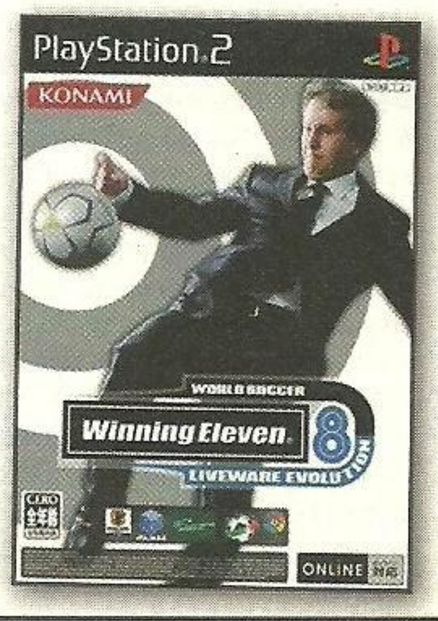
Ale przynajmniej w reprezentacji Polski znalazł się wreszcie Maciej Żurawski. Franek łowca bramek jeszcze się nie załapał.

uderzyć z nogi po przyjęciu, albo z woleja. Bramkarze też zachowują się lepiej – nie są nadludźmi i potężne strzały odbijają zamiast łapać, co w PES4 bardzo mnie denerwowało. W sytuacjach jeden na jeden ciężko jest ich minąć, ale za to łatwiej wpadają klasyczne „szczurki", a loby o wiele rzadziej. Wiąże się to z tym, że lob z R1 dociskanym po naciągnięciu paska strzału służy teraz wyłącznie do przerzucania piłki nad kładącym się bramkarzem i jest naprawdę bardzo, bardzo płaski bez względu na to jak mocno naciągniemy strzał. Teraz bramkarze starają się bardziej pilnować swej świątyni, co zwiększyło skuteczność tzw. grania małej piłeczki – kombinacje tuż przed polem karnym bywają niezwykle skuteczne, bo raz, że obrońcy nieźle nabierają się na krótkie podania na dobiegnięcie, a dwa, że strzały oddawane bez przyjęcia są celne, mocne i łatwo zaskakują bramkarzy na wykroku. To mi się bardzo, bardzo podoba – trudniej niż kiedykolwiek jest wypracować sobie sytuację do strzału, ale gdy się uda przeciwnik naprawdę jest w niezłych opałach.

Co jeszcze? A choćby odłożone kartki za brutalne faule, po których sędzia zastosował przywilej korzyści (który trwa teraz dłużej niż w PES4). Może także to, że napastnicy naprawdę potrafią odsadzić obrońców i wtedy jest już, jak to się ładnie mówi, pozamiatane. Ale do tego trzeba im dobrze podać na wolne pole – nie wystarczy się odwrócić Henrym czy Ronaldo i pognać na bramkę, bo w takich sytuacjach obrońcy nie odpuszczają; szarpią, popychają i utrudniają strzał do samego końca. Ciężar gry przeniósł się w WE 8 LE na środek pola i to tutaj przez większość czasu toczy się zażarta walka, pełno jest przepychanek, walki, trochę chaosu, z którego czasami rodzi się groźna kontra. Gra zyskała przez to na miodności i intensywności – to już nie przelewki, w każdej chwili trzeba uważać co się robi, dokąd się podaje (podania w poprzek boiska i na ślepo do tyłu surowo zabronione!), a każdy błąd może zakończyć się stratą bramki – nawet z pozoru niegroźne dośrodkowanie trzeba traktować poważnie.

Lekko przemodelowano menu główne, ale oprócz opcji Network nie ma w nim żadnych nowości. Zmieniono też muzykę, w większości przypadków na lepszą, choć to nadal jakieś plumkanie, a nie fajne kawałki. Jedynym poważniejszym problemem jest szwankująca animacja. O wiele słabiej niż w WE8, ale zawsze. Najwyraźniej programiści z Konami nie potrafią zmusić nowego engine'u do płynnej pracy w 60 klatkach na sekundę. Ale to w samej grze leży siła WE8 LE i zdecydowanie polecam import. Wprawdzie wszystko jest po japońsku (oprócz komentarza, nie sądzę jednak żebyście znów chcieli słuchać tych przynudzających angoli), ale naprawdę warto zapoznać się z tym, co przygotowali nam mistrzowie z Konami. Jak zawsze. ■■

Kilku zawodników, między innymi Ronaldinho i Ronaldo, potrafi wykonać słynne elastico. Pamiętacie reklamę Nike'a?



ONLINE WORLD

Konsolowcy w sieci – łączcie się!

Witajcie! Po krótkiej przerwie Online World znowu gości na łamach N+. W tym miesiącu postaram się odpowiedzieć na najczęściej zadawane pytania związane z podstawami grania w sieci na PlayStation 2 i Xboksie, bo przez cały czas pojawia się ich sporo. Nie przejmujcie się jednak niepowodzeniami i spróbujcie zagrać w sieci – zapewniam, że warto. Pytania? Zapraszam na forum lub do mailowania... [wrog]

Playstation Network Gaming

Co to jest i do czego służy Network Access Code oraz Network Access Disc?

Network Access Code to czternastocyfrowy kod, który należy wpisać podczas rejestracji konta na Central Station, bez niego jest ona niemożliwa. Network Access Disk pozwala na skonfigurowanie połączenia, to właśnie dzięki niemu wejdziemy do Central Station.

Co to jest PIN?

PIN to dziesięciocyfrowy kod, dzięki któremu w pełni aktywujemy konto. Pełna aktywacja pozwala m.in. stworzyć dwa dodatkowe nicki. Jeśli w czasie trwania okresu próbnego (90 dni) nie wpiszesz PINu, to twój pseudonim zostanie zablokowany do czasu jego wprowadzenia. Kod jest wysyłany pocztą, dlatego trzeba uważać wpisując swoje dane adresowe podczas rejestracji.

Ile trzeba czekać na przysłanie PINu?

Trwa to od dwóch tygodni do miesiąca. List wysyłany jest z Wielkiej Brytanii.

Dostałem PIN, ale nie działa, co zrobić?

PIN mógł zostać usunięty z bazy danych Sony. Należy na Central Station odświeżyć prośbę o przysłanie nowego (o ile nie zostało to niedawno zrobione) lub napisać e-maila do admina CS [admin@eu.ps2centralstation.com] wyjaśniając całą sytuację, a być może nie będzie trzeba czekać, bo kod otrzymamy pocztą elektroniczną.

Jak uzyskać adres MAC Network Adaptora?

Jeśli masz grę z trybem online (np. Socom I, II), to wchodzisz do konfigurowania połączenia. Na sam koniec, w podsumowaniu wszystkich wprowadzonych danych jest podany adres MAC Network Adaptora. Właściciele PS two mogą go znaleźć naciskając trójkąt w głównym menu konsoli. Za pomocą Network Access Disk także można uzyskać adres MAC. Poniżej wyjaśnia, jak się do tego zabrać.

Network Access Disc:

– stary – Podczas konfiguracji z listy państw wybierz Portugalię oraz Netcabo, naciśnij dwa razy X i w nowym okienku zostanie podany ciąg cyfr zaczynający się od 00:04:1F... to właśnie MAC twojego NA.

– nowy – Get Connected -> Settings ->Network Settings -> Network Diagnostics -> MS1 -> Ustawienie -> Yes -> More Details.

Czym różni się Adaptor kupiony w Stanach od europejskiego?

Do Network Adaptora sprowadzonego z USA nie jest dołączana płyta Network Access Disc i Network Access Code. Bez kodu nie można się zarejestrować, co wiąże się z utratą możliwości grania w tytuły od Sony (np. Socom, Socom II, Killzone, WRC4).

Czy z PS2 działa każda klawiatura USB?

Tak, wystarcza zwykła klawiatura od PC ze złączem USB.

Xbox Live

Co to jest Gamertag?

Jest to nazwa twojego konta na Xbox Live.

Jaka karta jest wymagana przez XBL?

Musi to być Visa, MasterCard lub American Express. Działa również Visa Electron z Inteligo i e-karta z mBanku. Bez niej nie zarejestrujesz się.

Dlaczego nie mogę z kimś grać?

To wszystko przez NAT. W XBL wyróżnia się trzy rodzaje NATu: Open, Moderate i Strict. Open może grać ze wszystkimi, Moderate nie może grać ze Strict, natomiast Strict może grać tylko z Open. Najlepiej oczywiście mieć Open, ale co zrobić żeby tak było i jak sprawdzić, czy ma się Open, Moderste lub Strict? Najpierw sprawdzanie NATu – trzeba wejść w Xbox Live i na ekranie Connect Status wcisnąć Y. Potem naciskasz A i sprawdzasz właściwości połaczenia. Zwróć uwagę na linijkę NT: x, gdzie x oznacza typ NATu. 1 to Open, 2 to Moderate, 3 – Strict. Potem wystarczy otworzyć odpowiednie porty. Jeżeli udostępniasz połączenie dla Xboxa za pomocą komputera to nic nie trzeba robić, konsola sama załatwi wszystko. Korzystając z modemu Ethernet porty musisz przypisać sam, a użytkownicy LANa powinni porozmawiać ze swoim adminem. Oto porty, które trzeba udostępnić:

– TCP: 3074; – UDP: 3074; – UDP: 88

Czy można przedłużyć roczną subskrypcję 2-miesięcznym trialem?

Nie ma takiej możliwości, ale za to 2-miesięcznego triala można przedłużyć roczną subskrypcją, co daje w sumie 14 miesięcy grania.

Skąd wziąć adres potrzebny podczas rejestracji?

Jeśli masz rodzinę mieszkającą w obsługiwanym kraju, to skorzystaj z ich pomocy. W innym wypadku ratunek znajdziesz w wyszukiwarce internetowej, znalezienie jakiegoś adresu z przykładowo USA lub Wielkiej Brytanii nie jest wcale trudne. Nie ma się czego obawiać, nie jest on w żaden sposób weryfikowany.

Jak przenieść konto XBL z jednej konsoli na drugą?

W dashboardzie zamiast New Account wybieramy Account Recovery. Można je również przenosić i trzymać na memorce.

Ile kont jednocześnie można mieć na jednym Xboxie?

Na jednej konsoli można mieć do ośmiu kont Xbox Live.

Co znajduje się w zestawie Starter Kit?

12-miesięczna subskrypcja, headset, płyta z demami.

Sieciowe newsy

Socom II League

Dwum polskim klanom z grupy Papa – [>P<] >Polish Elite< oraz [PSX] Polish Socom eXperience, [>P<] udało się przejść do fazy pucharowej w sieciowym turnieju Socoma II. Gratulacje!

Ghost Recon 2 DLC

Xboxowa wersja Ghost Recona 2 otrzymała dwa darmowe dodatki do ściągnięcia. W sumie zawierają one:
7 map – Train Yard Interior, Train Yard Forest, Railway Valley, Bonfire, Bonfire Day, Mountain Pass, Missile Site.
5 trybów – Double Siege, Co-op Hamburger Hill, Thief, Assasination oraz Recovery.
5 zestawów skinów postaci – Ghosts with Digital Camo – Set 1, Ghosts with Digital Camo – Set 2, Ghosts with Digital Camo – Set 3, Winter Camo, Korean Enemies.
8 broni – M8 Compact, MP5 SD, S9 SD Sniper, Mk 48 LMG, FAMAS G2, FAMAS/M203S, MSG-90, AS56 SA W.

Halo 2 maps

Bungie udostępniło wreszcie informacje o nowych mapach do Halo 2. Będzie ich dziewięć, gracze ściągną je odpłatnie poprzez Xbox Live lub kupią na osobnej płycie, zawierającej dodatkowe filmiki i dokumentację (koszt 19,99$). Pod koniec lata wszystkie zostaną udostępnione za darmo. Pierwsze, które pojawią się to: Containment, Warlock (odświeżony Wizard), Turf oraz Sanctuary. Oprócz tego w specjalnym temacie na forum bungie.net można głosować na mapy i tryby, które znajdą się na przygotowywanej playliście 2 vs. 2 do Halo 2.

Killzone patch

Gracze online w Killzone doczekali się wreszcie pierwszego patcha, który wprowadził następujące poprawki: mapa Canyon Crossing została naprawiona; działanie headsetów podczas wyświetlania wyników jest od teraz w porządku; koniec z grami zawierającymi same spacje w nazwie; team text chat chodzi tak jak powinien; wprowadzone zostały zabezpieczenia antyspamowe; zapewniono obsługę oficjalnym deatchmatchowym turniejom; zmieniła się trochę lista przyjaciół; łatka rozprawiła się także z niepoprawnym wyświetlaniem rezultatów. Przygotujcie się na mały szok – zajmuje aż 2999kb na memorce.

Central Station news

Admini Central Station próbują zwiększyć popularność grania na PS2 online poprzez organizację przeróżnych zabaw i turniejów. Na przykład w święta gracze mogli zapolować na wielkanocnego zająca, który krążył po serwerach obsługiwanych gier – Socom, Socom II, Killzone oraz Hardware. Jeśli komuś udało się go odnaleźć i wypowiedzieć w jego obecności specjalną formułkę („Be Vewy, Vewy Quiet, I'm hunting wabbits!"), to mógł liczyć na przesyłkę od Sony, zawierającą zestaw kilku tytułów na PlayStation 2. Fajna sprawa, mam nadzieję, że będzie więcej takich akcji. ■ ■

Tom Clancy's Ghost Recon 2 [Xbox]

Ostatnio miałem przyjemność przetestowania jak sprawuje się nowy Ghost Recon w trybie online na Xbox Live i jestem bardzo pozytywnie zaskoczony. Możemy zmierzyć się w aż 8 trybach kooperacji, wykonując określone zadania – zabijając wszystkich przeciwników, broniąc pozycji czy przemieszczając się po mapie unikając kontaktu z wrogiem. Każdy, kto lubi taką rozgrywkę z pewnością znajdzie coś dla siebie.

Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak dopiero po odpaleniu trybu Squad lub Solo, w skład których wchodzi kilka kolejnych pod-trybów znanych z większości strzelanek. Grając 8 vs. 8 czuć klimat pola walki. Nie możesz pozwolić sobie na nieprzemyślany ruch, wychylisz się zza skały i padasz trupem od strzału ukrytego gdzieś snajpera lub od zabłąkanych kul atakujących żołnierzy z przeciwnego oddziału. Styl Johna Rambo nie ma tutaj racji bytu. Jeśli nie masz własnej taktyki to lepiej podpatruj kolegów ze swojej drużyny, w innym wypadku staniesz się mięsem armatnim. Dla niektórych wadą może być to, że gra niejako wymusza kampowanie. Jest ono często jedyną drogą do osiągnięcia zwycięstwa. Fani taktycznych shooterów poczują się jednak jak w domu.

Warto wspomnieć o mapach (w sumie ponad 20 i ciągle ich przybywa), które są świetnie zrobione oraz bardzo zróżnicowane i klimatyczne; od wielkich lasów po bagna, skaliste obszary, czy małe miasteczka i świątynie. Duże plansze czasem drażnią, ponieważ ciężko się na nich odnaleźć i zajmuje to sporo czasu. Dlatego kiedy gracie w kilka osób to zdecydujcie się lepiej na mniejsze – nie będziecie tracić nerwów na niepotrzebne bieganie, bo czasem bywa tak, że nie spotyka się żywej duszy aż do końca czasu gry na danej planszy.
Gra obsługuje Xbox Live 3.0, dzięki czemu dostaliśmy możliwość zakładania klanów, grania klanówek oraz lepsze statystyki ze sporą możliwością ich filtrowania. Można na przykład sprawdzić ranking naszego teamu, ilość zdobytych punktów w poszczególnych trybach oraz swoją ogólną pozycję na tle wszystkich graczy lub porównać ją ze znajomymi z friends listy. W zależności od punktów rankingowych przyznawane nam są gwiazdki (od 1 do 5).

Nie ustrzeżono się wad. Czasem, nie wiadomo dlaczego, wyskakuje błąd odczytu i trzeba resetować konsolę. Spotkało się z tym już wielu graczy i przyznano, że wina nie leży po stronie samej płyty. Niedawno Ubi wypuściło update, który miał to poprawić, lecz udało im się tylko ograniczyć częstotliwość pojawiania się znienawidzonego czerwonego X. Patch na szczęście naprawił friends listę. Działała ona tragicznie. Najeżdżając na kogoś najpierw widzieliśmy czy jest on online, potem lista się nagle odświeżała i wracała na początek, dopiero wtedy można było zobaczyć, kto i w co gra. W tej chwili denerwujące są dziwne disconnecty – serwer potrafi rozłączyć z grą bez powodu.

Developer wynagradza niedoróbki, wypuszczając darmowe dodatki do ściągnięcia. Dostępne są już dwa, zawierające kilka nowych map, skinów postaci, trybów i broni.
W przypadku GR 2 nie ma mowy o lagach czy chrupiącej animacji, wszystko chodzi płynnie. Już od dłuższego czasu ten tytuł utrzymuje się na wysokiej pozycji w rankingu popularności gier Xbox Live, a na mojej prywatnej liście stawiam go nawet wyżej niż Halo 2. ■ ■

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Witajcie w naszej bajce, słoń zagra na fujarce. Hehehe. Czy oglądając w szczenięcych latach wraz z całą klasą w kinie *Akademię Pana Kleksa* nie czuliście konsternacji podczas jednej ze scen, w której pojawiała się fontanna... Nieważne. Zapraszamy do lektury i nie ustawajcie w nadsyłaniu nowych materiałów. [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

INSPIRACJE BOGA WOJNY
ROZMOWA Z DAVIDEM JAFFE, TWÓRCĄ GOD OF WAR

Przed Wami jeszcze jeden przykład na to, że twórcy gier oprócz tego, że doskonale znają się na własnej robocie, mają swoje przemyślenia i filozoficzne podejście od życia, które warto publikować przed szerszym gronem odbiorców. To dzięki Davidowi Jaffe i jego ostatniemu majstersztykowi – God of War, życie w redakcji po prostu zamarło. Graliśmy już wszyscy. A jakie są inspiracje Davida?

Swoją karierę rozpocząłeś jako młody reżyser filmowy, jednak bardzo szybko wciągnął Cię świat gier video, w którym (ku zadowoleniu nas wszystkich!) pozostałeś na dłużej. Co takiego mają w sobie gry, że poświęciłeś im zawodowe życie?
David Jaffe: Bardziej, niż jakiekolwiek inne medium, gry potrafią wciągnąć Cię w swój świat i sprawić, że maksymalnie się w niego zaangażujesz. Myślę, że to jest właśnie jeden z podstawowych argumentów, dla których ludzie czytają książki, oglądają filmy i grają w gry. Życie jest cholernie stresujące i krótkie, więc szukamy każdej możliwości, aby na chwilę o tym zapomnieć i przeżyć jakąś wielką przygodę. Zawsze chciałem być jednym z tych twórców, którzy wymyślają i przedstawiają nam wielkie historie, a film był przez długi czas najlepszą metodą, aby to osiągnąć. Odkąd jednak pojawiły się konsole oferujące trójwymiarową grafikę, oczywistym stało się, że nic nie zapewni odbiorcom tak niesamowitych przeżyć, jak właśnie świat gier.

Twoje gry są mroczne, ciężkie i krwawe. Dlaczego?
DJ: Nie wiem. Myślę, że bardzo lubię odsłaniać we własnych dziełach ciemną stronę duszy. Nie zrozumcie mnie źle – to nie jest świadome pragnienie, ani nic z tych rzeczy. Tak się po prostu dzieje. Pamiętam, jak po ukończeniu prac nad Twisted Metal: Black powiedziałem mojej żonie, że mam chwilowo (a przynajmniej przez najbliższy rok) dosyć krwi, flaków, przekleństw i horroru. Następna gra miała być utrzymana w klimatach wielkiej przygody i kochanej przez całe rodziny greckiej mitologii. I naprawdę próbowałem. God of War nie zawsze wyglądał tak, jak widzimy go obecnie. Ta gra na początku była znacznie bardziej przystępna i lekka, a dopiero w dalszych etapach produkcji zaczęła trącić krwią i mrokiem. Ja NAPRAWDĘ mam także inne aspekty osobowości. Obiecuję, że będę się chociaż starał, aby kolejna gra mojego autorstwa była nieco lżejsza. Jestem cholernie dumny z tego, czym stał się God of War i tego jak został zrealizowany, ale w przyszłości po prostu muszę zająć się czymś lżejszym.

Czy uważasz, że proces tworzenia gry powinien być traktowany przez ludzi jako dziedzina sztuki? W końcu kręcenie filmu i pisanie książki to takie same przejawy twórczości, prawda?
DJ: Nie interesuje mnie to, jak ludzie zaklasyfikują proces powstawania gry. Prawdę powiedziawszy, nie obchodzi mnie, czy moje gry zostaną uznane za dzieła sztuki, a mnie nazwą artystą. To jest nieważne. Znacznie bardziej schlebiałoby mi, gdyby pomyślano o mnie jak o człowieku, który potrafi bawić innych. Myślę, że umiejętność dawania ludziom rozrywki i satysfakcji jest znacznie cenniejsza, niż artyzm sam w sobie. Mówiąc to, naprawdę wierzę, że gry potrafią wywołać w ludziach tyle emocji, co dobry film, czy książka. Problem branży gier polega natomiast na tym, że nie ma wystarczającej liczby osób, które próbowałyby wywołać w ludziach podobne odczucia. Jasne, jest kilku, ale to ciągle za mało!

Czy myślisz, że gry video z ogromnym naciskiem, jaki kładą na zaangażowanie odbiorcy i jego wpływ na akcję, zmienią podejście ludzi do sposobów narracji?
DJ: Już teraz uważam, że nastawienie do narracji zmienia się, ale tak naprawdę to nie wiem, dlaczego. Może być to spowodowane mieszanką, do której ma dzisiaj dostęp wielu ludzi – gry video (gdzie gracze sami kształtują losy swych bohaterów) w połączeniu z ogromną liczbą innych źródeł bardziej tradycyjnej i liniowej rozrywki (DVD, telewizja Pay Per View oraz TIVO, Internet itp.). Jakakolwiek byłaby tego przyczyna, coraz trudniej pogodzić się widzom z tradycyjną formą narracji, ponieważ w tym wypadku zbyt łatwo jest przewidzieć ciąg dalszy, a każdy domyśla się przyszłych wydarzeń na godzinę przed tym, zanim mają one w ogóle miejsce. Oczywiście najlepsze filmy i książki potrafią obejść te ograniczenia dzięki swojej innowacyjności i niepowtarzalnej jakości, ale gry video chyba już zdołały przyzwyczaić ludzi do myślenia o narracji w pewien wyjątkowy i unikalny sposób, przez co tradycyjne metody nie są tak efektywne jak kiedyś. Wcale nie jestem hardkorowym graczem, ale obecnie wybrałbym raczej gry i/lub internet, nie zaś zwyczajny film. Myślę, że winą za taki stan rzeczy można chyba obarczyć odtwórczość, która w dzisiejszych czasach jest bolączką większości produkcji filmowych.

Na kogo wskazałbyś, jako ulubionego twórcę filmowego, pisarza i autora gier?
DJ: Zanim Spielberg zaczął robić wszystkie te filmy „z przesłaniem", kochałem go najbardziej na świecie. Zwłaszcza jego twórczość w latach 1975-1984. Do licha, uważam, że był to najlepszy twórca rozrywkowy na świecie i tęsknię za czasami jego świetności. Może *Wojna Światów* przypomni nam stare dobre czasy, kiedy mistrz niepodzielnie władał filmem? Pytasz o twórców gier? Na pewno będą nimi – Hideo Kojima i Fumito Ueda *(człowiek, który stworzył ICO – red.)*. Ci ludzie naprawdę przenieśli do gier własne dusze i ja jako gracz, potrafiłem je odnaleźć. Książka? Zdecydowanie Stephen King, Michael Crichton, Stan Lee i Orson Scott Card.

Gdzie szukasz inspiracji do swoich gier i skąd czerpiesz pomysły na bohaterów?
DJ: Inspiracji i pomysłów szukam głównie w dwóch największych miłościach mojego życia, a więc filmach i grach, na których się wychowałem. Byłem podręcznikowym dzieckiem pop-kultury, oglądałem każdy film, grałem w każdą grę przerzucając po drodze tony komiksów. A najlepsze jest to, że nadal uwielbiam swój świat! Już nie mogę doczekać się momentu, w którym obejrzę nowe Gwiezdne Wojny, zagram w świeżą Zeldę i po prostu wariuję, gdy pomyślę o nowym filmie z Supermanem! W każdą środę atakuję sklep z komiksami i zaopatruję się tam w ogromną ilość nowych zeszytów. Gdzieś w głębi mnie wciąż tkwi to małe dziecko i nic nie sprawia mi większej frajdy, niż ciągłe zapewnianie mu rozrywki. Stale zadaję sobie pytanie: w co chciałbym teraz zagrać? I jeśli takiej gry nie ma jeszcze na rynku, idę do moich szefów i proszę ich, aby pozwolili mi ją zrobić.

Jaką rolę w budowaniu atmosfery gry pełni podkład dźwiękowy?
DJ: Nawet nie zdajecie sobie sprawy, jak ważnym elementem gry jest odpowiednio skomponowana muzyka. Melodia to przecież najkrótsza i najszybsza droga komunikacji z odbiorcą i potrafi wpłynąć na jego odczucia bardziej, niż jakikolwiek inny element gry. Wystarczy, że usłyszysz oddziaływujący na wyobraźnię utwór lub zaledwie jego kawałek i momentalnie wyrabiasz sobie opinię. W God of War muzyka odegrała megaznaczącą rolę i strasznie się cieszę z kształtu, jaki ostatecznie przybrała.

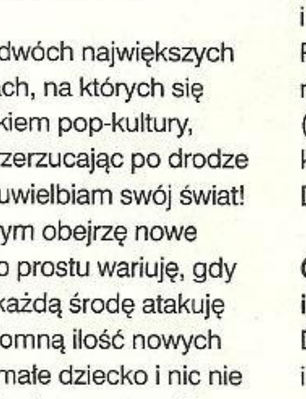
Czas na serię naszych ulubionych pytań. Tych, po których przyznajesz się do ulubionego filmu, napoju, książki, jedzenia, gadżetu i gry.
Film: *Poszukiwacze Zaginionej Arki*
Napój: Diet Coke
Książka: *Gra Endera* Orsona Scott Carda
Jedzenie: Pizza z serem (bez sosu)
Gadżet: PSP
Gra: A mogę wybrać dwie? Na pewno będą nimi Flashback i Deus Ex

Co w życiu najbardziej kochasz, czego nienawidzisz, a czego straszliwie żałujesz, Davidzie? Może jest coś, co Cię przeraża?
DJ: Proste. Kocham moją rodzinę. Nienawidzę być grubym. Natomiast co do pomyłek, to wybaczcie, ale... ja zwyczajnie nie wierzę w pomyłki. Kiedy podejmujesz w życiu decyzje – dobre lub złe – to przecież tylko i wyłącznie dla tego, że TY tak chcesz i nikt więcej. Jak własne wybory można nazywać pomyłkami? Pomyłki nie istnieją – są tylko świadome wybory. Przeraża mnie natomiast niemożność znalezienia równowagi pomiędzy pracą (którą kocham, a która maksymalnie mnie ładuje!) i rodziną (za którą przepadam, a która również maksymalnie mnie ładuje!). Doba ma po prostu za mało godzin, znacie to uczucie?

Czego aktualnie słuchasz? Co tam Ci brzęczy w podręcznym i-Podzie w drodze do pracy?
DJ: Moje upodobania muzyczne nie zmieniają wraz z modą i wiekiem. Słucham głównie składanek południowego rocka z lat siedemdziesiątych. Ponadto, ścieżki dźwiękowe z filmów *Flash Gordon* i *Powrót Króla* są bardzo dobre, ale nie tak dobre jak największe szlagiery takich zespołów, jak Queen i Styx. ■■

COOL STUFF

Metal Dance Platform Deluxe

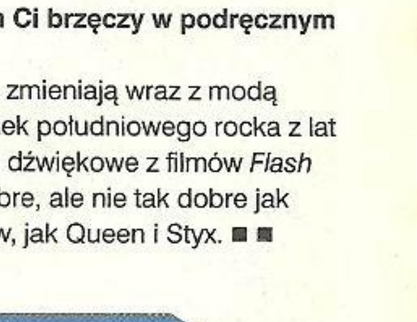


Dwadzieścia pięć kilogramów – dokładnie tyle waży metalowa mata do tańczenia, współpracująca zarówno z PS one, jak i PlayStation 2! Jeśli lubicie katować kolejne odsłony Dance Dance Revolution (ile ich tak naprawdę wyszło?) to warto zastanowić się nad stalową edycją z podpórką, która wytrzyma znacznie więcej naskoków, niż licha „cerata" rwąca się po dwóch miesiącach intensywnej zabawy. Mało tego. Metalowa mata tłumi nasze skakanie i wycisza nawet najbardziej niezgrabne ruchy. Zaporowa może być jedynie cena. Niemal 120 dolców.

Beatmania IIDX Arcade Style Controller

Oto odpowiedź Konami na przeogromne zapotrzebowanie fanów, którzy wiecznie i na okrągło domagają się nowych kontrolerów do Beatmanii – matki gier muzycznych na konsole. IIDX to najnowszy i jednocześnie najdroższy mikser, który będzie współpracować z absolutnie każdą odmianą tej gry (a było ich blisko 40!), jaka kiedykolwiek opuściła studia Konami. Są tylko dwa sposoby na zdobycie lepszej maszyny – 1) Kupicie oryginalny automat wart kilka tysięcy dolców. 2) Zrobicie własny kontroler. Zaporowa jest oczywiście cena – 429 dolarów! A najśmieszniejsze jest to, że ktoś uzna ją za normalną i zapłaci.

UMD Case



Dyski UMD zostały tak skonstruowane, że zniszczenie ich nie jest rzeczą prostą. Obudowane w plastikową powłokę dyski mają odsłonięty tylko jeden niewielki element, na który trzeba uważać. Dla wszystkich przewrażliwionych użytkowników PSP firma Epoch zaprojektowała miękkie saszetki w pięciu odmiennych kolorach. Za około sześć dolarów staniecie się szczęśliwymi posiadaczami pięciu kolorowych pokrowców, które ochronią Wasze UMD przed kurzem i wilgocią. W sumie mogą się przydać, a cena nie jest jakoś specjalnie wygórowana.

CZYTELNICY NADESŁALI

WSPOMNIEŃ CZAR

Najpopularniejszą formą rozrywki w Polsce są seriale, te ultra-popularne telenowele, których oglądalność co roku bije rekordy. Według specjalistów jest to najlżejszy sposób na dostarczenie sobie rozrywki. Ja już wiem, że nie ma sensu się myć w czasie, kiedy kończy się emisja pewnej telenoweli, której tytuł pasuje do s jak serial.

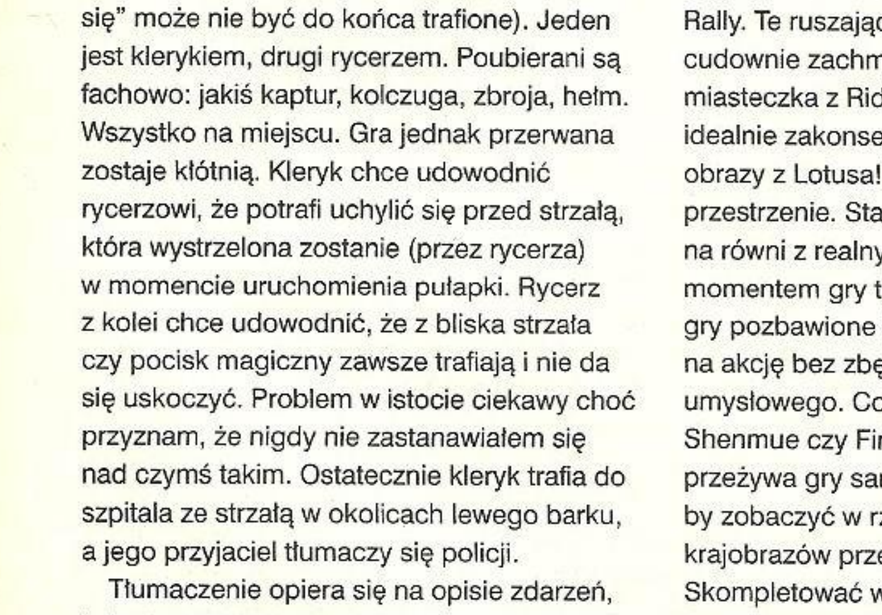
Najczęściej bowiem biorę prysznic, a jeśli robię to o wspomnianej porze, ciśnienie wody jest tak niskie, że cieknie ona niczym krew z nosa. Spadek ciśnienia jest pewnie spowodowany jej zwiększonym zużyciem o tej porze. Przynajmniej w mojej okolicy. Widać ludzie lubią patrzeć na perypetie bohaterów długich historii, nie uczestnicząc w nich osobiście, a jedynie biernie się przyglądając. Faktycznie lekki sposób na relaks, który w jakiś tam sposób rzutuje na porę, o której dbam o wieczorną higienę, mimo że sam ponad seriale przedkładam inne formy rozrywki. Ale właśnie podczas któregoś z wątpliwej jakości pryszniców, kiedy doszedłem do owych wstrząsających zależności, przypomniałem sobie ciekawą historię. Historia ta dotyczy drugiego bieguna rozrywki i jest kompletnie różna od formy serialowej, tak popularnej w naszym kraju. Otóż znane Wam są pewnie gry role-playing. Karciane, planszowe czy choćby słowne. Okazuje się, że one także skupiają wokół siebie całkiem sporo ludzi. Niektórzy wciągają się mniej, inni bardziej, a są i tacy którzy wciągają się bez reszty. Potrafią oni nie tylko przebierać się za grane postacie, ale także żyć jak one, co czasem niebezpiecznie ociera się o schizofrenię. Jeszcze ciekawiej robi się, jeśli gra dotyczy realiów fantasy.

Historia wygląda następująco. Dwóch takich, wciągniętych bez reszty w realia gry fantasy, bawi się ze sobą (choć określenie „bawi się" może nie być do końca trafione). Jeden jest klerykiem, drugi rycerzem. Poubierani są fachowo: jakiś kaptur, kolczuga, zbroja, hełm. Wszystko na miejscu. Gra jednak przerwana zostaje kłótnią. Kleryk chce udowodnić rycerzowi, że potrafi uchylić się przed strzałą, która wystrzelona zostanie (przez rycerza) w momencie uruchomienia pułapki. Rycerz z kolei chce udowodnić, że z bliska strzała czy pocisk magiczny zawsze trafiają i nie da się uskoczyć. Problem w istocie ciekawy choć przyznam, że nigdy nie zastanawiałem się nad czymś takim. Ostatecznie kleryk trafia do szpitala ze strzałą w okolicach lewego barku, a jego przyjaciel tłumaczy się policji.

Tłumaczenie opiera się na opisie zdarzeń, który kończy się stwierdzeniem, że wystrzelił strzałę, a koledze nie udało się wykonać rzutu ratującego. W efekcie strzała wbiła się w ciało w miejsce gdzie są tylko trzy punkty ochrony. Zatrzymajmy się tu na chwilę. Ciekawe jest bowiem to, że sprawca okaleczenia człowieka przez cały czas święcie wierzy w to, co mówi. Kiedy policja nie bardzo mu wierzy, ten tłumaczy, że żyje w świecie zimnej stali, lochów i potężnych nieprzyjaciół. Spotyka się to z całkiem błyskotliwą ripostą ze strony funkcjonariusza, który mówi, że zabierze go do lochu czyli więzienia. Ostatecznie bohater opowieści bierze nogi za pas krzycząc, że ma „buty ucieczki". Kończy się to dla niego postrzałem w nogę. Koniec tej historii jest kompletnie różny od czegokolwiek, co może się przytrafić przez oglądanie seriali. Kompletnie różne jest w zasadzie wszystko, bo jak już wspomniałem są to dwa bieguny rozrywki. A co leży po środku?

Zanim odpowiem na tą ekstremalnie zawiłą zagadkę chciałbym zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz. Na wspomnienia. Jakkolwiek w wypadku seriali wspomnienia związane z ich oglądaniem powinny być nikłe, o tyle te związane z historią postrzału już nie. Odpowiada to stopniowi zaangażowania wkładanego w daną rozrywkę i nie powinno dziwić. Pytanie tylko czy warto dbać o takie wspomnienia i szukać takich form rekraacji, które dostarczą ich odpowiednio wiele i w odpowiedniej jakości. Czy sam fakt oglądania tysiąca odcinków, z których w pamięci zostanie mały promil, wystarczy do osiągnięcia stanu sytości? A co z jakością tych wspomnień?

Czas rozwiązać zagadkę. Po środku leżą inne formy rozrywki (Ha!). Wśród nich oczywiście są gry (Ha!#2). Ja do tej pory mam w głowie multum wspomnień związanych z grami. I nie chodzi mi tu o wspomnienia typu: grałem z kumplami przez całą noc, a wypiliśmy tyle kufli mleka, że hej! Nie o takie wspomnienia mi chodzi, ponieważ najwięcej czasu na graniu spędziłem sam. I myślę, że nie tylko ja. Do tej pory w pamięci mam krajobrazy z Sega Rally. Te ruszające się słonie, żyrafy i zebry. To cudownie zachmurzone niebo. Pamiętam te miasteczka z Ridge Racer. Ba, noszę w sobie idealnie zakonserwowane i wyretuszowane obrazy z Lotusa! Te drzewa, wzniesienia, przestrzenie. Stawiam te wspomnienia na równi z realnymi. A wymienione przed momentem gry to przecież jedynie wyścigi, gry pozbawione fabuły i nastawione jedynie na akcję bez zbędnego, ambitnego wysiłku umysłowego. Co powiedzieć o Flashbacku, Shenmue czy Final Fantasy VII? Wielu graczy przeżywa gry samotnie. Wielu nie ma okazji, by zobaczyć w rzeczywistości choćby część krajobrazów przedstawianych w Gran Turismo. Skompletować wspomnienia, które przeżywać będzie można także w czasie unplugged. Nie liczę już snów, na które wpływ miały gry. Trudno pisać o wcielaniu się w nich w Master Chiefa czy jeźdźca Panzer Dragoonów, bo zalatywać może to lekką megalomanią, ale oprzeć się temu nie mogę. Uwielbiam te sny, tak jak uwielbiam grać. Oprócz kolekcjonowania wspomnień budowanych na tych najlepszych grach, lekko i chwilowo dowartościowuję się bijąc kolejne rekordy w takim Burnoucie.



Tak więc gry to nie rozrywka ekstremalna (jak postrzał), ale medium, a nawet portal otwierający skrzyżowania na których to my obieramy drogi. Nie ma przecież przymusu grania, tak, jak nie ma przymusu wciągania się w fabułę. Istnieli i będą istnieć gracze, którzy nie grali w żadnego MGSa. Istnieją i istnieć będą wśród tych, którzy w niego grali (a nawet przeszli) tacy, którzy oleją fabułę. To każdy indywidualnie wybiera to, co do niego dotrze; otwierając się i zamykając na możliwości oferowane przez grę. Zgodzę się z opinią, że nie można ograniczyć się samotnie do biernego śledzenia toku gry, jak ma to miejsce w przypadku seriali, ale sam znam przypadki osób, które, mimo że przeszły wiele gier, nie obejrzały nawet jednej scenki filmowej. Tym osobom z pewnością dalej do schizofrenicznego utożsamienia się z postacią, a prowadzącego w prostej linii do farbowania włosów na platynowo i paradowania w czerwonym płaszczu po świecie. Te osoby nie będą gromadziły wspomnień z gier, do których pasować będzie pierwotne pojęcie piękna, choć i one zapamiętają często coś miłego.

Inną sprawą będzie tu sam wpływ i charakter gry. Zostawiam na boku kontrowersyjne kwestie przemycanej agresji czy innych ciemnych spraw, ale mimo wszystko o to zahaczę. Nie od dziś znane są lecznicze właściwości muzyki. Odpowiedniej muzyki. Są specjalne studia na których uczyć można się muzykoterapii. Bez tego jednak każdy pewnie wie, że pewne gatunki muzyki czy rytmy potrafią działać łagodząco, a inne pobudzająco. Są takie, które budzą agresję i takie, które usypiają. Co będzie jeśli muzykę wesprze się obrazem, odpowiednim słowem i przekazem? Będzie to na przykład ICO, Manhunt, Silent Hill czy MGS. Granie na uczuciach gracza, wywoływanie u niego strachu, współczucia, agresji. Czy nie tego właśnie najbardziej szukamy? Czy to nie to właśnie jest tym skarbem miodności, który znajdujemy zarówno w obrzydliwościach Silent Hill jak i słodkościach Zeldy? Czy to nie tych skarbów, ogromnych przeżyć, które zapadną w pamięć niczym najlepsze wspomnienia, wyczekujemy wraz z kolejnym sequelem ukochanej serii? A fakt, że możemy w pewnym sensie bezpośrednio wejść w świat gry i doświadczać pewnych zdarzeń tylko dzięki naszym decyzjom przekazywanym poprzez ruchy palców na padzie, wzmaga nasze odczucia.

Nie pozwalam sobie na jazdę samochodem w stylu Burnouta mimo, że dowcipów polegających na gdybaniu, co by było gdyby popchnąć tego poloneza pod TIRa jadącego z naprzeciwka, było wiele. W dyskotekach raczej nie tańczę obierając sobie za podstawę cztery strzałki, choć i takie zabawy były. Angażuję się jednak w gry i selektywnie wybieram te, dzięki którym w przyszłości leżąc sobie spokojnie nad rzeką i patrząc w niebo, przypomnę sobie chmury z Nights czy Shenmue. Tak, jak teraz przypominam sobie Lotusa czy pierwszy Mortal Kombat. Wspomnienia te wywołują uczucia tak samo silne, jak wspomnienia meczy czy imprez z podstawówki. Nie uważam tego za złe. Tylko dzięki grom zwiedziłem kawał świata, w rzeczywistości nie wychylając nosa poza Europę Centralną.

Liju ■ ■

▶ KINO

Dom Latających Sztyletów
(The House of Flying Daggers)

Niesamowity, choć nie do końca zasłużony sukces pierwszej chińskiej megaprodukcji w stylu wuxia, czyli *Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka*, spowodował mały boom na filmy tego gatunku. Jednak po genialnym *Hero*, w którym dwaj najwięksi chińscy mistrzowie sztuk walki po raz pierwszy spotkali się na planie – mowa oczywiście o Jetcie Li i Tonym Leungu – reżyser *Hero*, słynny Zhang Yimou wziął się za bajkę pod tytułem *Dom Latających Sztyletów*. I o ile warsztatowo film jest doskonały to razi nieco miałkością fabuły. Być może dlatego, że film jest skrojony na hollywoodzką miarę.

Jest połowa dziewiątego wieku naszej ery. Chinami rządzi dynastia Tang, ale właśnie zaczyna chylić się ku upadkowi. Między innymi za sprawą sekretnej organizacji znanej jako Dom Latających Sztyletów. Na początku poznajemy dwóch oficerów cesarskiej policji, którzy od dawna próbują wyśledzić siedzibę Latających Sztyletów i właśnie planują inwigilację młodej, niewidomej „panienki do towarzystwa" (Mei grana przez Zhang Ziyi), którą podejrzewają o związki z Domem. Do akcji wyznaczony zostaje ten przystojniejszy – Jin, w którego rolę wcielił się znany wszystkim fanom Onimushy Takeshi Kaneshiro. Drugi z oficerów – Leo (Andy Lau), ma odegrać scenkę aresztowania panienki i potem pozwolić Jinowi heroicznie ją uwolnić. A potem leci po schemacie – Jin zakochuje się w Mei. Mei też coś do niego czuje i tak naprawdę nie jest niewidoma, a jeszcze później okazuje się, że Leo też ją od dawna kocha i oto mamy klasyczną mitosną triadę, która nieuchronnie wiedzie nas do finałowej tragedii. W między czasie postacie zrywają kolejne maski, za którymi ukrywają swą prawdziwą tożsamość oraz toczą niezliczone walki, w których główną rolę odgrywają tytułowe, latające z niewiarygodnym nagięciem praw fizyki, sztylety. Nie mogło też zabraknąć walki w bambusowym lesie, bez której porządna wuxia nie może się przecież obyć.

Tym czego wyraźnie zabrakło są umiejętności mistrzów sztuk walki – żaden z aktorów nie ma wyszkolenia i to niestety widać – brak w Domu Latających Sztyletów starcia na miarę pojedynku Jeta Li z Tonym Leungiem w Hero. Ale poza tym film urzeka kolorystyką – szczególnie ładna jest scena z bębenkami na początku filmu, okraszona niesamowitą chińską muzyką. Za to efekty komputerowe (szczególnie wirujące w locie sztylety) są nieco sztuczne. W sumie Dom Latających Sztyletów to solidny film, ale bez tego czegoś, co odróżnia filmy zwykłe od wybitnych. Naszym zdaniem *Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka* łyka bez problemu, ale do *Hero* nie może się równać. Nie ta liga. ■ ■

MYŚLĘ, WIĘC GRAM

HD Era, czyli jak za pięćdziesiąt dolarów już dziś grać w HD

Podczas tegorocznej imprezy „Game Developers Conference" pewien sympatyczny gaduła nakręcający koniunkturę Microsoftowi, niejaki J. Allard, prezentował wspaniałe wizje kolejnej rewolucji w dziedzinie elektronicznej rozrywki – rewolucji na miarę przeskoku z ery gier dwuwymiarowych w świat 3D. Nową rzeczywistość określił jako „HD gaming era" i wymienił czynniki, które mają zasadniczo wpływać na jej charakter. Spośród nich, najbardziej interesująca była zdolność kolejnej generacji konsol do generowania wizyjnego sygnału typu high definition, znanego Amerykanom choćby z tamtejszej HDTV, czyli telewizji o wysokiej rozdzielczości.

Zapachniało zatem jakąś demagogią. Termin „HD" w kontekście sygnału wideo oznacza nic innego, jak rozdzielczość w okolicach 720 linii poziomych, codzienną na przykład dla pecetów, a niemożliwą do uzyskania na typowych telewizorach. Można też uznać za „HD" tryb 480 linii wyświetlanych jednocześnie, choć zdarza się, że puryści określają go jako „ED" – enhanced definition. Ale tych 720 bądź 480 linii wypluwa z siebie nie żaden hipotetyczny Xbox 360, ale nasz zwykły x-klocek, obecny na rynku od dobrych kilku lat. Mało tego, 480 linii potrafi pokazać również poczciwa PlayStation 2... Zbadamy zatem dokładnie, co miał na myśli J. Allard, gdy roztaczał swe piękne wizje nowej ery gier video i czy miał słuszność, że stoimy u jej progu.

Niektórych może zaskoczyć fakt, że urządzenie zdolne pokazać tryby High Definition ma w domu, pod ręką, a kosztowało może czterysta, może tysiąc złotych. Mowa oczywiście o zwykłym monitorze VGA, do którego z pomocą odpowiedniego adaptera możemy podłączyć Xboxa, PS2, czy GameCube'a.

Zwyczajny telewizor atakuje nasze oczy obrazem w rozdzielczości zbliżonej (w zależności od regionu) do 640x480 punktów, przy czym sąsiadujące linie poziome wyświetla z przeplotem – naprzemiennie. Oznacza to, że mniej wrażliwi przy bliskim kontakcie nosa z ekranem dostrzec mogą czarne migoczące pręgi – miejsca, gdzie akurat „mrugnął" telewizor zmieniając linię; bardziej wrażliwi, przy przeciętnym TV będą krzywić się i z bezpiecznej odległości. To tak, jakby jakiś wredny stwór zjadał nam co ułamek sekundy połowę szczegółów z podziwianego obrazu. Szczegóły te wszakże są obecne w samej grafice, trzeba tylko odpowiedniego odbiornika, by je wyświetlić. Zorientowani dobrze wiedzą – konieczny jest telewizor plazmowy lub ciekłokrystaliczny, projektor, bądź inne urządzenie wyposażone w złącze typu component i możliwość wyświetlenia wysokich rozdzielczości, które określane są jako 480p, 720p i 1080i. Liczby odnoszą się tu oczywiście do ilości pokazywanych poziomych linii, przy czym literka „p" oznacza „progresywne", równoczesne wyświetlanie ich wszystkich (w odróżnieniu od trybów „i" – jak „interlaced", czyli „przeplecionych", z których najniższy, „480i", wyświetla właśnie większość popularnych odbiorników).

Na przeszkodzie by radować oczy wysokiej jakości obrazami stoi oczywiście cena urządzeń zgodnych z trybami HD. Nawet jeśli przyjmiemy, że najtańsze klasyczne (ale radzące sobie z wyższymi rozdzielczościami) telewizory można nabyć za około 3-4 tysiące złotych, to i tak dla wielu będzie to mordercza kwota (typowa cena niemałego ekranu LCD natomiast, to około 5-7 tysięcy złotych, plazmy – 9-12 tysięcy, projektora – powiedzmy 4 do 6 tysięcy). Niektórych może zaskoczyć zatem fakt, że urządzenie zdolne pokazać tryby High Definition ma w domu, pod ręką, a kosztowało może czterysta, może tysiąc złotych. Mowa oczywiście o zwykłym monitorze VGA, do którego z pomocą odpowiedniego adaptera możemy podłączyć Xboxa, PS2, czy GameCube'a. Istnienie takich ustrojstw zasygnalizowaliśmy w Cool Stuff w numerze kwietniowym, teraz pora na test jednego z nich.

Wybór padł na „VD-Z3 Component to VGA Transcoder" firmy VDIGI Electronics z Hong-Kongu. Małe, sprytne pudełeczko, które można by nazwać VGA-boxem, gdyby nie zdolność zamiany wyłącznie trybów HD na rozpoznawane przez monitory VGA. Oznacza to, że zwykłe 480i nie przejdą przez nie – można zapomnieć zatem o używaniu go do gier, które takowych trybów nie obsługują. Na szczęście trudno trafić na tytuł dla Xboxa, który nie oferowałby zgodności choćby z trybem 480p; z PS2 jest trochę gorzej, ale przecież nie chodzi nam o to, by całkowicie pozbywać się zwyczajnego telewizora.
VD-Z3 można kupić za 59$ wyłącznie przez internet;

dostępność i ceny innych podobnych urządzeń podajemy na końcu artykułu. Z urządzeniem otrzymujemy najważniejszą rzecz – osobny przewód typu component, w tym wypadku z wtykiem do Xboxa. Oszczędza to nam kolejnego wydatku – zakupu np.: MS High Definition AV pack, kabelka za – bagatela – 30$, lub zwykłego, nieoryginalnego kabla komponentowego za około 7 dolarów. Adapter (po drobnej gimnastyce z xboxowym dashboardem, o czym piszemy w stosownej ramce) podłączamy wspomnianym przewodem do Xboxa, monitorowym do monitora, dźwięk wyprowadzamy albo optycznym kabelkiem, albo analogowymi chinchami z dołączoną przelotką na mini-jacka, podpinamy ewentualnie przelotowo peceta kablem 15M-15M (jeśli nie chcemy włazić pod biurko za każdym razem gdy będziemy chcieli sprawdzić pocztę) i... voila. Możemy uruchamiać gry.

Początkowo testowany monitor to LCD 17" Belinea 101725B. Na pierwszy ogień – Project Gotham Racing 2. Mimo groźnie wyglądających 6 przełączników VD-Z3 natychmiast podaje poprawnie wycentrowany, ładny obraz. Sukces? Hm... Widok jest miły dla oka, ale nieco rozmyty... Dlaczego? Szybka analiza – PGR2 obsługuje jedynie tryb 480p. Skoro monitor ma 17 cali i natywną rozdzielczość 1280x1024 to musi przeskalowywać każdy piksel... Smutek – nici z idealnego, ostrego jak żyleta obrazu. Kolejne gry potwierdzają fakt. Ale kto powiedział, że się poddajemy! Szybkie przeprosiny z kolejnym monitorem, 17" klasycznym Samsungiem 755DFX. Chwila niepewności, i... To jest to! Wreszcie idealny, ostry obraz. Gra jest miękka, antyaliasowana, ale rozmycie, jakie potrafi strasznie męczyć na przeciętnym TV, teraz znikło zupełnie. Co więcej – nieszczęsne 30 klatek animacji, na które wielu narzekało, wygląda teraz lepiej! Jest jakby płynniej, bo przecież nic nie mruga i nie wyświetla się na zmianę. Bajka! Szybkie porównanie z pierwszą częścią PGR... Do licha, jednak 60 klatek to 60 klatek, ale za to tryb HD obnaża tutaj niedoskonałości niepełnego antyaliasingu – trochę widać w ostrym jak chili obrazie ząbki na niektórych elementach grafiki. PGR2 jednak górą, wreszcie można z przyjemnością pojeździć. Lecimy dalej – Top Spin, Halo, DOA 3 – wszystkie odpalone na zwykłym monitorze CRT wywołują opad szczęki, z rzadka zakłócony wychwyceniem szczegółów, których na zwykłym TV nie widać (kanciata publiczność, zbyt regularne, „pecetowe" krawędzie niektórych obiektów, itd.). Ogólne wrażenie jest jednak niesamowite, a niektóre tytuły, jak Pro Evolution Soccer 4 adapterek ratuje od zapomnienia – rozmyte na zwykłym telewizorze, tu wyglądają świetnie. Na deser jedyna pod ręką gra obsługująca tryb 720p – Soul Calibur 2. Chwila konsternacji – VD-Z3 nie przeskalowuje obrazu do pełnego ekranu, zostawia spore czarne pasy wokół, ale może to wina monitora... Tak czy inaczej, to co dzieje się na ekranie przechodzi wszelkie oczekiwania – Calibur jest ładny w zwykłej postaci, ale w 720p jest po prostu obłędny, nawet zbyt czysty i krystaliczny. Aż się chce grać od początku...

Tym oto sposobem sprowadziliśmy technologię HD pod strzechę; dziś, od zaraz, możemy cieszyć się niezwykłymi możliwościami naszych konsol. Warto zatem się zastanowić, co z tą nową erą w dziedzinie videorozrywki. Czy J. Allard rzuca słowa na wiatr? Jakaż to rewolucja ma się odbyć, jeśli jej przedsmak możemy poznać już teraz? Jak widać, większość gier oferuje jedynie tryb 480p, co jakkolwiek daleko lepsze niż standardowe 480i, dla wielu nie jest równoznaczne z pojęciem HD. Możemy zatem oczekiwać, że wszystkie gry na nowej konsoli Microsoftu będą obsługiwały co najmniej 720p i wszystkie będą tak przygotowane, by przejście do wyższej rozdzielczości odbyło się bez najmniejszych zgrzytów (wyraźniejszy obraz oznacza przecież wyraźniej widoczne wszelkie graficzne braki). Na to powinno nałożyć się upowszechnienie urządzeń wyświetlających wysoką rozdzielczość z podpiętych konsol, odtwarzaczy DVD, odbiorników telewizji HD. Jak nisko spadną ceny – przekonamy się pewnie już niebawem.

Wnioski? Technologia jak widać jest pod ręką, i jeśli odbędzie się jakaś rewolucja, to można sądzić, że największy wpływ na nią będzie miało to, co zawsze – pracowitość i staranność twórców gier video. Ważny będzie oczywiście fakt, że konsole nowej generacji będą potrafiły wyświetlać bez zmęczenia obrazy wysokiej jakości, ale istotniejsze będzie, jak te możliwości zostaną wykorzystane przez producentów, grafików i koderów „ery HD". Obietnice rewolucji słyszymy nie pierwszy raz, ale... jak znam życie, pewnie znowu damy się trochę na nie nabrać, prawda...? ■ ■

Przydatne linki:
http://www.vdigi.com – producent uniwersalnego adaptera Component-VGA. Do 59,99$ doliczcie koszty wysyłki (13$).
http://www.x2vga.com - konkurencyjne urządzenie; droższe o około 5$, a nadające się wyłącznie do Xboxa.
http://www.lik-sang.com – dział Xbox/Vga adapters: różne vga-boxy o podobnych możliwościach, w cenach od 49$ plus wysyłka.
http://www.hdtvarcade.com – świetna strona z listami gier obsługujących tryby HD dla różnych konsol.
http://www.xboxworld.com.au/forum/showthread.php?t=28489 Tu znajdziecie poradnik, jak uzyskać tryby HD na niezmodyfikowanym Xboksie PAL.
https://www.allpay.us/s2p/oserwisie.html – strona firmy pośredniczącej w dokonywaniu wpłat na konta użytkowników PayPal (bardzo przydatne, jeśli chce się coś kupić za granicą nie mając karty kredytowej).

ŁYCHA DZIEGCIU W BECZCE Z PITNYM MIODEM

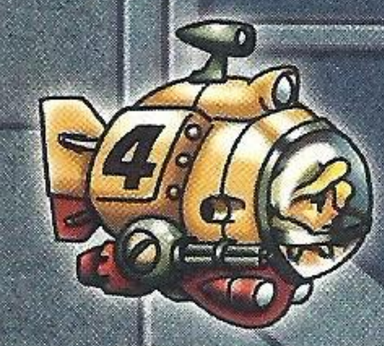
Wszystko co napisano o trybach HD i Xboxie dotyczy niestety posiadaczy konsol NTSC, konsol zmodyfikowanych, bądź tych, którzy skorzystają z karkołomnego sposobu uruchomienia trybów HD na nieprzerobionym, PAL-owskim iksie. Potrzebna do tego jest gra MechAssault lub Splinter Cell, karta pamięci + Action Replay lub inne urządzenie pozwalające na przeniesienie zapisanych stanów gry z peceta do konsoli, plik save ściągnięty z netu, którym dokona się akcji „hackowania" Xboxa (i doprawdy brakuje jeszcze tylko funta kłaków i skrzydła nietoperza; szczegóły znajdziecie na forach www.xboxworld.com.au).
Dlaczego tak jest? Nikt nie wie na pewno, a Microsoft chyba nie podał oficjalnego powodu. Po prostu w PAL-owskich Xboxach wycięto brutalnie możliwość uruchomienia trybów HD. Shocker, prawda? Najwyraźniej uznano, że skoro popyt na odbiorniki HD jest w Europie znacznie niższy niż w Stanach, to należy uniemożliwić nielicznym posiadającym je możliwość odpalania gier video lepszej jakości.
Nawet na Xboxie NTSC nie jest lekko uruchomić takie VD-Z3 – ponieważ nie obsługuje on trybów „zwykłych" musicie mieć w pobliżu telewizor, na którym dokonacie zmian w konfiguracji. Na szczęście podpięcie jednej z końcówek component do zwykłego wejścia (uwaga!) composite w telewizorze pozwala na wyświetlenie czegokolwiek i uaktywnienie w dashboardzie odpowiedniej opcji; później podpinamy się pod monitor i zapominamy o sprawie.

SVX-22UG

SV-ELEPHANT

SV-HO3

SV-OSTRICH



SVX-17M

SV-CAMEL

SV-FO7V

SVX-150

JUŻ W SPRZEDAŻY W CAŁEJ POLSCE

All screen shots are from the XBox™ version.

MAKSYMALNA ROZWAŁKA MA NOWE IMIĘ

METAL SLUG 3

TM

IGNITION entertainment

SNK NEOGEO

SNK PLAYMORE

PlayStation.2

www.fajny.pl

EXE

DYSTRYBUCJA W POLSCE:
EXE ul.Kolista 8, Wrocław 54-152
tel. (071) 3537002, faks 3537010
e-mail: exe@exe.com.pl

IMPRA

W dniach 18-20 marca tego roku, w Białobrzegach pod Warszawą odbył się trzeci zlot RCS (Raccoon City Squad), czyli polskiego zreszeszenia fanów Resident Evil. Nie mogło oczywiście zabraknąć tam reprezentanta Neo Plus – w tej roli nieustraszony podróżnik Mielu, gotów przejechać z takiej okazji kilkaset kilometrów niewygodnymi pociągami. Mimo faktu, że impreza zorganizowana została bardzo szybko, w zaledwie dwa tygodnie, przez co dość ciężko było o niej się dowiedzieć, zjawiło się naprawdę sporo osób chętnych spędzić swój czas z ludźmi dzielącymi ich pasję. Nie zabrakło nawet przedstawicielek płci żeńskiej.

Przez te trzy dni odbyło się mnóstwo konkursów, niekoniecznie związanych z serią Resident Evil. Owszem, był turniej „Mercenaries" w RE4, ale prócz tego można było sprawdzić się w strzelaniu do tarczy, czy w małym turnieju air soft gun, czyli wesołego biegania po lesie i strzelania się pistoletami na kulki. Do tego turniej SingStara oraz kilka innych, np. „jaka to melodia", czyli zgadywanie melodii z RE – zabawa tylko dla hardcore'owców, których oczywiście nie mogło zabraknąć. Widok ludzi mających w małym palcu wszystko związane z serią i potrafiących przejść każdą część w błyskawicznym tempie robi piorunujące wrażenie – uwierzcie na słowo. Jednak bardzo zależy mi na tym byście nie myśleli o tym zlocie jako o imprezie tylko i wyłącznie residentowej. Było kilka konsol i można było zagrać chociażby w trzeciego MGSa, San Andreas, a także w mnóstwo innych świetnych tytułów, jak GT4. Szczęśliwcy załapali się nawet na mały pokaz PSP i mogli sprawdzić w akcji Ridge Racera. Przy okazji warto wspomnieć o tym, że na zlocie miała miejsce premiera Resident Evil 4 – odbył się przy tym specjalny pokaz gry na rzutniku, a chętni mogli nabyć grę ze specjalną książeczką przygotowaną w tym celu przez członków Raccoon City Squadu.

Dlaczego jeszcze warto było tam być? Chociażby dlatego, że można było spotkać wspaniałych ludzi, trzymających się razem już kilka lat i chcących zrobić coś innego niż tylko granie. Tak, w końcu można było poznać pasjonatów gier i serii RE, którzy własnymi siłami postarali się o organizację zlotu. Nie mam większych zastrzeżeń do samej imprezy, może poza tym, że jednak trochę zbyt szybko została zorganizowana (i dlatego nie było żadnej informacji w N+), a także to, że naprawdę świetny ośrodek, w którym spaliśmy znajdował się pięć kilometrów od najbliższego sklepu. Poza tym wszystko super, dawno nie byłem na zjeździe, na którym panowała tak przyjazna atmosfera. Czekam z niecierpliwością na kolejne spotkanie. Może macie pomysł gdzie je zorganizować? Podeślijcie propozycje (mielu@neo-plus.pl) i jakoś fajnie je uzasadnijcie, a być może dostaniecie nagrodę w postaci książek Grahama Mastertona ufundowanych przez wydawnictwo Rebis oraz gadżetów z Residenta w postaci kubków czy zapalniczek. Piszcie na mój mail, a także zaglądajcie na stronę [http://www.mwrc.resitez.pl]. Mielu ■ ■

CZYTELNICY NADESŁALI

PERFEKCYJNA ILUZJA ZA 100 BAKSÓW

1 lutego 2023 r. Warszawa. Janek Krupa, żołnierz elitarnego oddziału Zjednoczonej Ziemi leżał w błotnistej kałuży obok spalonego wraku ciężkiego transportera. Ulica przed nim poorana była wiązkami plazmowymi i wyrwami po moździerzach. Zewsząd unosił się żółty gryzący dym, a padający z szarych chmur deszcz pluskał w kałuży przed nim, raz po raz chlapiąc błotem na wizjer jego hełmu.

Gdzie to cholerne wsparcie? – syknął przez zęby. Przeciągnął mokrą rękawicą po szybce i zerknął na swój miotacz. Ładunek mocy wystarczał na trzy, może cztery wiązki. Broń była ciągle gorąca. a krople deszczu z sykiem parowały na ochronnej tarczy szyny głównej. Janek zaklął i czując kwaśny zapach miotacza odsunął go od twarzy. Drobinki piachu zachrzęściły mu między zębami. Splunął na brzeg kałuży. Patrzył teraz przed siebie na nieruchome ciało Sokoła. Jego towarzysz z oddziału, który tydzień temu uratował mu życie podczas misji tłumienia buntu Brudnych w podziemnym sektorze Stołecznej Wieży, leżał teraz zakrwawiony i dymiący dziesięć metrów dalej. Stopiony ceramiczny pancerz szklił się na jego wypalonych plazmową wiązką plecach.

Krupa zobaczył jak z przeciwległego budynku wybiega pięciu Brudnych w pełnym uzbrojeniu. Szybko przyłożył celownik do wizjera i zacisnął palec na spuście. Jeden z Brudnych, ogromny brodacz już biegł w jego stronę, celując ze swojej strzelby. Krupa poczuł jak pot ścieka mu po policzku, delikatnie łaskocząc skórę. Wcisnął spust do oporu. Broń syknęła białą mocą i wypaliła w brodacza. Wielkolud ryknął eksplodując krwią i mięsem. Smród palnego ciała wywołał u Janka nudności. Obraz przed jego oczami rozmydlił się. Nagle poczuł jak zbroja na jego plecach pęka. Zimny ból spłynął mu po plecach i wyprostował palce. Krupa upuścił miotacz i zawył w agonii, gdy klinga Brudnego przebiła go na wylot. Błotnista woda natychmiast pociemniała od krwi. Głowa Janka opadła bezwładnie w kałużę, a rozwarte w niemym krzyku usta powoli napełniły się wodą. Wszystko dookoła pogrążyło się białej mgle i ucichło. Przed Jankiem Krupą pojawił się znienawidzony napis „GAME OVER".

Młody chłopak odkleił przyssawkę z wierzchu dłoni i krzyknął do swojej PlayStation X – Wyłącz się! – Maszynka piknęła zasmucona i zgasła.

Sorry za przydługi wstęp, ale chciałem zbudować odpowiedni klimat. Nie jest jednak moją intencją być posądzonym o kult Matrixa, czy coś w tym stylu, ale obiektywnie patrząc na techniczne możliwości, które otwiera przed nami przyszłość, można by wymyślić podobny scenariusz. Jeżeli cokolwiek jest możliwe, to na pewno kiedyś się wydarzy. Jeżeli mówimy o tym, że konsole przyszłości będą generować obraz identyczny jak ten w rzeczywistym świecie, to na pewno tak będzie. Jeżeli ponadto mówimy o tym, że kiedyś będzie możliwe sprzężenie człowieka z komputerem – a ściślej – cyfrowe połączenie przekazów nerwowych z układu nerwowego człowieka z układem scalonym, to na pewno będzie to można wykorzystać do gier (i trzepać hajs ;) Postęp jaki dokona się w genetyce i nanotechnologii w ciągu następnych 20 lat całkowicie zmieni świat. Uczeni już mowią o „Erze białka i krzemu". Całkowite połączenie mózgu człowieka z maszyną jest jak najbardziej możliwe. Jedyną niewiadomą jest – kiedy, i – może najważniejsze – po co?

Gry rozwijają się wedle specyficznej ewolucji. Są jak pokolenia, rosną w doświadczenie, wkraczają w nowe obszary, z generacji na generację uczą się nowych rozwiązań. Dawno temu gromadka sześciu pikseli fruwała sobie po ekranie udając statek kosmiczny. Potem gromadka pikseli rozrosła się, nabrała bardziej wyrazistych kształtów, zaczęła wydawać pierwsze dźwięki. Jeszcze później wykształciła trójwymiarowy szkielet i pokryła go fotorealistyczną teksturą, zawyła 16-bitowym samplem. Dziś atakuje niemal wszystkie nasze zmysły: wzrok – mamiąc filtrami, bump mappingiem i krzywymi Beziera, słuch – poprzez dźwięk przestrzenny, filtry, echa i inne wynalazki, dotyk – wibrując wesoło Dual Shockiem. Kwestia włączenia do tego wszystkiego węchu, smaku, czy nawet myśli, za pomocą cybertechniki, jest tylko i wyłącznie kwestią czasu.

Moja obawa związana jest jednak właśnie z włączeniem mózgu człowieka w takie wirtualne środowisko. No, bo skoro gra będzie idealnie symulować rzeczywistość, to po co z niej wychodzić? Jeżeli perspektywa rozegrania wojennej kampanii na obcej planecie, wygrania wyścigu F1 w wyjącym bolidzie, czy poderwania wirtualnej top modelki na gorącej hawajskiej plaży będzie dostępna po podłączeniu się do pudełka za 100 baksów – to po co tkwić szarej w rzeczywistości? Obawiam się że taka „wirtualna rozrywka" może kompletnie zatracić swe podstawowe zadania, jakim jest bawić, w – żywić. Zmienić „Myślę więc gram" w „Żyję by grać". Jeszcze raz podkreślam, nie chodzi mi o Matrixa – gdzie ludzie bez woli tkwią w kapsułach, podłączeni do sieci – tylko o dobrowolne oszukiwanie własnego mózgu i świadomości.

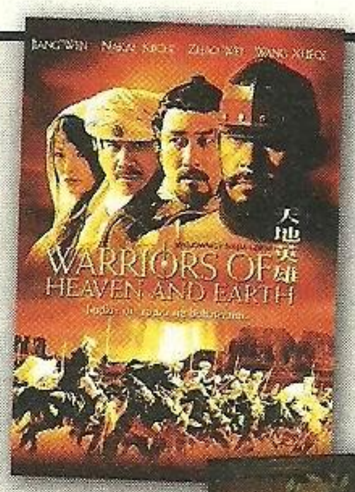
Chcecie przykładów? OK, no to jadę: Wirtualna zabawa w bonusowym etapie Prince of Persia 2020 – Perski Harem – dwadzieścia gorących lasek, cholera, każdą można sobie „zoptymalizować", zmienić karnację, sylwetkę, wzrost, kolor oczu, wszystko. To nie jest tak że gramy w „wirtualny harem" – tylko że NAPRAWDĘ to przeżywamy – czujemy kadzidełka, smakujemy wino i baraszkujemy z dziewczynami. Podnosimy wirtualny telefon (w XII wiecznej Persji) i dzwonimy do kumpla, który naprawdę siedzi w domu oglądając TV, i mówimy – Cześć stary, zapraszam na imprezkę, podpinaj się! – Albo to: Kupujemy w wirtualnym salonie GT'022 najnowsze, czerwone Ferrari – wsiadamy do środka, czujemy zapach wyprawionej skóry, intensywną woń benzyny, odpalamy silnik i wciśnięci w fotel z bijącym sercem prujemy wirtualną autostradą w siną dal, wśród najpiękniejszych krajobrazów Ziemi. Albo historia wojny na miarę HALO.

Niemożliwe? To tylko kwestia czasu. Powiem tak, jeżeli miałbym, coś takiego w domu dzisiaj – przestałbym istnieć dla świata. Zostałbym cyber-junkie i byłbym szczęśliwy (?) – byle by mieć na prąd, chlebek i colę. Totalna ucieczka od szarej rzeczywistości w rzeczywistość z najpiękniejszych marzeń. At the touch of a button! Może przesadzam, albo mylę się w swoich osądach, ale tak naprawdę może kiedyś być, i to wcale niedługo. Nasze kochane, domowe „granie" może się stać najdoskonalszym narkotykiem jaki kiedykolwiek istniał. Perfekcyjną iluzją.

Moc obliczeniowa konsol rośnie coraz szybciej. Niedługo ktoś zbuduje taką maszynkę, która będzie w stanie sama wygenerować idealny silnik fizyczny – perfekcyjną symulację, w której każdy obiekt będzie miał własną wagę, gęstość i sprężystość. Generowane w czasie rzeczywistym wirtualne samochody NAPRAWDĘ będą się giąć i tłuc, wirtualne drzewa NAPRAWDĘ będą kwitnąć o określonej porze roku, a wirtualne ludziki NAPRAWDĘ będą miały własne serduszka, płucka, żyłki i włoski. Po co zatrudniać setki grafików, koderów i specjalistów – jeżeli wszystko będzie mogła zrobić maszyna (w 2020 roku komputery same będą się programować, bo dla ludzi będzie to zbyt czasochłonne, zbyt trudne i zbyt nieopłacalne) – ustawiamy parametry: sceneria, pogoda, temperatura i GO! Spira albo powierzchnia Księżyca czekają. Bardzo bym chciał doświadczyć takich cudów, ale nie wiem czy jednocześnie trochę się tego wszystkiego nie boję? Czy naprawdę będziemy potrzebować takich bajerów? Czy człowiek nadal będzie w stanie po prostu wyłączyć konsolę i pobiec na spotkanie z dziewczyną, czy na piwko z ziomkami – czy może zostanie w pokoju, żeby pojechać jeszcze jeden wyścig, wygrać kolejną kampanię, czy uratować świat z kumplami z Australii w Final Fantasy XX? Czy będzie mógł obiektywnie ocenić, co daje mu większą frajdę – życie czy gra? Czy będzie mógł się oprzeć perfekcyjnej iluzji, jaką daje mu magiczne pudełko za 100 baksów? I wszyscy zapamiętacie te słowa do czasu kiedy będziecie kupować własnym wnuczkom konsole pod choinkę. Pozdro!

8-Ball ■ ■

DVD



Wojownicy Nieba i Ziemi

Zachodnia prasa bardzo polubiła *Wojowników Nieba i Ziemi*. Do tego stopnia, że praktycznie co drugie pismo wystawiło mu pozytywną i miłą cenzurkę. Strasznie chcielibyśmy przyłączyć się do peanów, ale... *Warriors of Heaven and Earth* jest filmem dosyć specyficznym. Nawet jak dla miłośników wszystkiego, w czym grają skośnoocy aktorzy. Przede wszystkim akcja – reżyser poprowadził ją dość chaotycznie i wiele rzeczy kazał sobie dopowiedzieć, więc przez pierwszą godzinę zastanawiałem się, o co w „Wojownikach" tak naprawdę chodzi. Ale już wiem.

Porucznik Li wraz z garstką podległych mu żołnierzy zostaje wysłany przez cesarza na ostatnią misję. Kiedy okazuje się, że polega ona na zabiciu niewinnych ludzi, odmawia wykonania rozkazu, dezerteruje i zabija cesarskich wysłanników, którzy przyjechali dokończyć zadanie za niego. Cesarz naprawdę się wkurza i śladem Li wysyła Lai Xi – najlepszego żołnierza, jakim obecnie dysponuje. Lai musi zabić Li, aby wrócić do swojej rodziny. W filmie mamy zatem dwóch głównych bohaterów, którzy wiedzą, że muszą się ostatecznie pozabijać. Ich pojedynek zostaje jednak odłożony w czasie, gdyż decydują się pomóc pewnemu buddyjskiemu mnichowi i jego karawanie w dotarciu do stolicy. A, że w czasach tych pełno było bandziorów i morderców, Li i Lai ostro popracują mieczem.

„Wojownicy" cierpią jednak na kilka usterek. Kamera podczas walk jest bardzo słabo prowadzona i nawet podczas prostych cięć pokazuje tytułowe niebo i ziemię. Fabuła nie wciąga tak, jak powinna, a niektóre postacie wprowadzono do filmu na siłę.

From Beijing with Love

Ponownie Stephen Chow w roli reżysera i odtwórcy głównej roli. Dla filmów jego autorstwa zawsze z przyjemnością wysupłamy trochę miejsca w Neonie. *From Beijing with Love* to luźna i superzabawna historia pewnego szpiega (Ling Ling Chat), który po dziesięcioletnim bezrobociu dostaje ponowną szansę przysłużenia się chińskiemu imperium. Chow nie tylko stara się na każdym kroku parodiować przygody brytyjskiego 007, ale dodatkowo przetyka film zabawnymi gagami i żartami.

Akcja *From Being with Love* kręci się wokół kradzieży szkieletu dinozaura, za którą stoi człowiek w tytanowej zbroi. Nikt nie wie, gdzie przetrzymywany jest szkielet, wiadomo natomiast, że główny zły wykończył już niejednego agenta, który zgłosił się po skradzione kości. Chow wysłany zostaje oczywiście dla żartu, zaś jego misja z góry spisana jest na niepowodzenie. Po prostu trzeba zobaczyć, jak Ling Ling Chat poradzi sobie z tą sprawą i znajdzie wyjście z wielu, pozornie beznadziejnych sytuacji. Jeśli znane są Wam takie dzieła mistrza, jak *Shaolin Soccer* i *Kung Fu Hustle* – wiecie, czego spodziewać się po jedenastoletnim *From Beijing With Love*. Dużo świetnego i ironicznego humoru, reżysera w roli głównej i głupich rozwiązań pozornie poważnych problemów – Chow kręci jedne z najlepszych chińskich filmów.

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

Siedem szpilek grzechu, czyli smutny jest recenzenta los

Ponieważ zajmuję się ostatnio wpychaniem niewybrednych szpil rynkowi recenzenckiemu, hasając po lasach i szukając przyjaciół Puchatka między innymi (patrz felieton w poprzednim numerze), trzeba by iść za ciosem. Co bystrzejsi czytelnicy ostatniego felietonu dostrzegli jednak, że szpile te wtykam także sobie. To prawda, a niniejszym – przez ten masochizm właśnie – jestem nieco usprawiedliwiony.

Usprawiedliwiony, ale nie bezkarny. Toteż z kolejnym pozdrowieniem dla wszystkich znajomych, pracowników tych i owych czasopism, zdradzę Wam 7 grzechów głównych rodzimych recenzentów, ufając, że nikomu nie rozpowiecie.

Pycha, czyli wiem lepiej. Recenzent wie lepiej. Jeśli zarzucicie mu cokolwiek na forum internetowym, w mailu, w smsie, w poczcie – jest w stanie wybronić się ze wszystkiego. Figury stylistyczne w stylu „nie da się zadowolić wszystkich", „miałem co innego na myśli", „zupełnie mnie nie zrozumiałeś", „o gustach się nie dyskutuje" ma opracowane do perfekcji. Jest w stanie, a co ważniejsze – nie omieszka napisać przy każdej możliwej okazji, że „jak jesteś taki mądry, sam pisz recenzje" w mniej lub bardziej zawoalowany sposób. Stąd też nie tylko nie należy, ale też nie ma nawet sensu dyskutować z recenzentami gier. Czym się różni recenzent od Boga? Bóg wie wszystko, recenzent wie lepiej.

Chciwość. Na recenzjach nie zbija się kokosów. To raz. Dwa: człowiek i tak się nagra, bo ciągle przybywa mu w redakcji tytułów, w które może tupać bez opamiętania. Recenzent nie kupuje więc gier, stąd też obcy mu jest zupełnie podstawowy wyznacznik wartości tytułu dla przeciętnego gracza: stosunek jakości do ceny. Nie wydając na gry pieniędzy nawet, gdyby chciał nie byłby w stanie tego ocenić. Bo i skąd? Recenzje pisze się więc głównie porównując gry do nie wiadomo czego tak naprawdę. Bo przecież kupić grę za 220 złotych w sklepie, to co innego niż za jakiś czas, za 100 złotych na aukcji internetowej.

Nieczystość. Nieczyste jest sumienie recenzentów, którzy z drugiej strony gier także nie kończą. Pewnie, że nie warto jest kończyć wszystkich tytułów, ale spójrzmy prawdzie w oczy: ile filmów, które obejrzeliście, było świetnych do połowy, a potem dno? Ile filmów miało fajnie zawiązaną akcję, a dalej okazywały się płaskie jak żyletka? Z grami jest inaczej? Jest dokładnie tak samo. Co więcej – piszemy recenzje dla ludzi, którzy gry, jeśli już kupią, to właśnie po to, żeby je przejść, nie?

Zazdrość. Ilekroć czytacie informacje o tym, że autorzy mogliby zrobić coś lepiej, bo to przecież proste, możecie mieć pewność, że chodzi o zazdrość. Recenzent to trochę taki niespełniony twórca. I musi sobie od czasu do czasu udowodnić, że gdyby tylko chciał, w innym kraju żył, to by dał radę.

A udowodnić to sobie można na przykład „radząc" autorom gry co mogli poprawić. Dla czytelników ma to wartość mizerną, ale – pamiętajcie – ma potężną wartość dla autora. Należy my pozwolić się wyszumieć, zanim zrobi komuś krzywdę.

Nieumiarkowanie... Świat jest mały, dystrybutorów w Polsce niewielu. Można zapoznać kogoś zupełnie przypadkiem, polubić i nawet dobrze się czuć w jego towarzystwie. A potem okazuje się, że nie ma ani jednej złej recenzji jego gry. Wnikliwy czytelnik różnego rodzaju magazynów zapewne wytropi takie słabości recenzenckie. Co ciekawe nie wynikają one z przekupstwa (ja przynajmniej nie słyszałem o takim przypadku), ale ze zwykłej dobrej znajomości i przyjaźni. Przyznajcie jednak sami: zdziwilibyście się, gdyby było inaczej, prawda?

Ilekroć czytacie informacje o tym, że autorzy mogliby zrobić coś lepiej, bo to przecież proste, możecie mieć pewność, że chodzi o zazdrość. Recenzent to trochę taki niespełniony twórca. I musi sobie od czasu do czasu udowodnić, że gdyby tylko chciał, w innym kraju żył, to by dał radę.

Gniew. Recenzent to istota gniewna i dumna. Potrafi się nieźle obrazić, a przyciśnięty do muru – będzie gryzł i drapał. Odnosi się to zarówno do dystrybutorów, czytelników, jak i kolegów po fachu. A ponieważ, przy okazji, nic tak nie scala ludzi jak wspólne narzekanie, recenzenci raczej narzekają, niż piszą o pozytywach. Raczej się smucą, niż cieszą.

Pamiętajcie, że w naszym języku jest blisko trzy razy tyle słów negatywnych, co pozytywnych. Po co więc tym bardziej się męczyć?

Lenistwo. Ileż w życiu przeczytałem recenzji gier, co do których pewien byłem, że recenzent nawet do tytułu nie usiadł? Sporo. Pewnie – o grze pisze się czasem 500 znaków, czyli dosłownie trzy smsy tekstu. Ale z drugiej strony mamy czytelnika, który płaci nam za to, żeby w grę pograć i uczciwie ją zrecenzować. Który liczy na to, że zweryfikujemy jakość gry. Czasem jednak srodze się zawodzi tylko dlatego, że recenzent nie ma czasu pograć, bo źle rozplanował czas. Fuj.

Być może po lekturze tego felietonu wciąż macie oczy wielkie jak spodki, być może z wielu z tych „grzeszków" zdawaliście sobie sprawę, czując je przez skórę.

Cóż – pamiętajcie, że recenzent też człowiek i ma normalne ludzkie słabości. Nie jest ani lepszy, ani tym bardziej idealny. Należy mu więc wybaczyć błędy, ale cały czas namawiać do uczciwej roboty. Albo samemu zostać recenzentem i stanowić dobry przykład.

Sądzicie, że długo dalibyście radę? Wszystko robicie uczciwie i dokładnie? Do przemyślenia przed zaśnięciem. ■ ■

RESIDENT EVIL 4 (GameCube)

Dodatkowe postacie w trybie Mercenaries:
– Ada Wong – wyciśnij cztery gwiazdki na mapie Pueblo.
– Albert Wesker – zalicz Waterworld na cztery gwiazdki.
– Hunk – cztery gwiazdki na Island Commando.
– Jack Krauser – mapa Castle. I cztery gwiazdki.

Dodatkowy scenariusz Assignment Ada:
Ukończ grę na dowolnym poziomie trudności, a zagrasz jako Ada.

Hand Cannon:
Broń zainkasujesz za rozwalenie Mercenaries na pięć gwiazdek.

Broń Chicago Typewriter:
Rozwal Assignment Ada, a szybkostrzelna fuzja z siłą ognia 10.0, nieskończoną amunicją i bez konieczności przeładowywania pojawi się w kupieckiej ofercie.

Kostium S.T.A.R.S.:
Ukończ grę na poziomie Normal lub Hard. I będzie.

MX vs. ATV: Unleashed – PS2

Odwiedź menu CHEATS, a następnie wprowadź:
TOOLAZY – wszystkie bonusy
BROKEASAJOKE – 1,000,000 punktów
MINIMOTO – odblokowana klasa 50cc
WARDROBE – cały osprzęt
LEADFOOT – wszystkie maszyny
WANNABE – każdy możliwy kierowca
HUCKIT – odblokowane trasy do Freestyle

Midnight Club 3: DUB Edition – PS2

Aby odblokować samochody:
Lexus GS 430 i Cadillac CTS-V wejdź do trybu cheats i wstukaj hasło „rimbuk".
Hummer H1: w cheatach wklep „Kubmir"
Atlanta cop: ukończ grę
Detroid cop: ukończ grę
El Diablo Rigid: pokonaj Vanessę trzy razy w Career Mode
Nissan Skyline: zalicz 13 turniejów tunerów

Brothers in Arms: RTH30 – PS2

Załóż nowy profil i nazwij go BAKERS-DOZEN – wszystkie poziomy w grze zostaną odblokowane

Ukończ grę na poziomie Easy, aby odblokować „Old Movie". Dzięki temu możesz rozpocząć nową grę w trybie Black and White.

Nieskończona amunicja:
rozpracuj grę na poziomie Normal, a odblokujesz cheat „Infinite Ammo". Cheat trzeba reaktywować zawsze, gdy rozpoczynacie nowy poziom, gdy zginiecie, bądź zaczniecie etap od nowa.

Odblokuj Authentic Mode:
ukończ grę na najwyższym poziomie trudności. Tak, dokładnie tym, w którym nie ma checkpointów, save'ów, ikon pokazujących ostrzał i innych pomocy.

Super Squad: przejdź grę w świeżo odblokowanym trybie Authentic Mode, aby zdobyć super oddział, który większość roboty wykona za Ciebie.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening – PS2

Odblokuj wszystko:
W menu start przytrzymaj L1+L2+R1+R2, a potem zakręć lewą analogową gałką. Jeśli operacja się udała, usłyszysz tekst „Devil May Cry". Oznacza to, że wszystkie tryby, ubrania i galerie będą odtąd stały otworem. Nadal trzeba jednak zaliczać kolejne poziomy, aby kupować nowe umiejętności. Kod na pewno działa z amerykańską i japońską edycją DMC3.

Alternatywne zakończenie:
Podczas końcowych napisów Dante może zupełnie rozrywkowo stanąć do walki z nadciągającymi zewsząd przeciwnikami. Oponentów jest setka i jeśli uda się Wam zniszczyć ich przed napisem „The End", otrzymacie w nagrodę nowy ekran końcowy.

Postacie do odblokowania:
Dante bez koszuli – przejdź grę na poziomie easy
Dante z pierwszej części gry – ukończ grę na normalu
Legendary Dark Knight – skończ grę na hard
Sparda – przejdź zabawę na hard

Project RUB – NDS

Topless Menu:
Dziewczyna w menu chętnie pozbędzie się górnej części ubioru, po prostu wejdź do opcji i przestaw język gry na japoński. Spokojnie, design postaci jest na tyle oryginalny, że i tak niczego nie zobaczycie.

Zabawy z głosem:
Aby nagrać swój głos, na ekranie startowym wciśnij Dół+Y
Nagranie możesz odsłuchać w dowolnej chwili dusząc Dół+X
Aby odsłuchać nagranie w zwolnionym tempie – Dół/Lewo+X
Odsłuchaj nagranie w przyspieszonym tempie – Dół/Prawo+X

Nagość:
Aby zobaczyć swój obiekt westchnień nago (co przy tym designie i tak niewiele Wam odsłoni), należy rozwalić Project RUB na poziomach trudności Normal, Hard i Hell.

Fight Night Round 2 – Xbox

Odblokuj dodatkowego boksera:
W trybie, gdzie rzeźbisz własnego zawodnika nadaj mu imię GETFAB i zapisz profil. Teraz udaj się do trybu Play Now lub Hard Hits, a przywitasz Fabolousa – boksera wagi ciężkiej.

Mali zawodnicy:
Podczas wybierania areny wychyl w górę analogową gałkę i trzymaj, aż usłyszysz dźwięk gongu. Po rozpoczęciu walki zauważysz, że obaj zawodnicy są strasznie niewyrośnięci.

Odblokuj wszystkie areny:
W Game Modes, szesnaście razy wychyl analogową gałkę w lewo. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, usłyszysz gong, a to oznacza, że możesz przebierać we wszystkich arenach.

Lil Jon:
Podczas lepienia własnego zawodnika, nadaj mu imię Liljon, a odblokujesz prawdziwego Lil Jona.

Doom 3 – Xbox

Przeskocz o jeden poziom:
Podczas gry wduś lewy trigger i wprowadź: B, A, X, Y.

Nieśmiertelność:
W trakcie gry przytrzymaj lewy trigger i wpisz: X, Y, B, A.

Garść kodów do Ultimate Doom i Doom 2, które znajdziecie w zestawie z Doom 3: Limited Collector's Edition:

Wszystkie klucze, bronie i full amunicji:
Przytrzymaj lewy trigger, a następnie wprowadź: A,B,A,B.

Tryb Berserk:
Przytrzymaj lewy trigger, a następnie wprowadź: X, X, X, Y.

Spluwy i amunicja na maxa:
Przytrzymaj lewy trigger, a następnie wprowadź: B, B, B, B.

GOD Mode:
Przytrzymaj lewy trigger, a następnie wprowadź: A, A, A, A.

Gran Turismo 4 – PS2

Ukryte czarne samochody:
Oferta używanych samochodów zmienia się w grze non stop. Począwszy od dnia 694, w ostatnim tygodniu każdego miesiąca oczekiwać będą tam sekretne, czarne pojazdy. Dwa z nich podstawione będą w Used Car Showroom I, natomiast pozostałe dwa w Used Car Showroom II. Uwaga, wozy pojawiają się tylko na tydzień (według licznika gry oczywiście) i kosztują Cr. 8,500,000 za sztukę. Zdzierstwo.

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

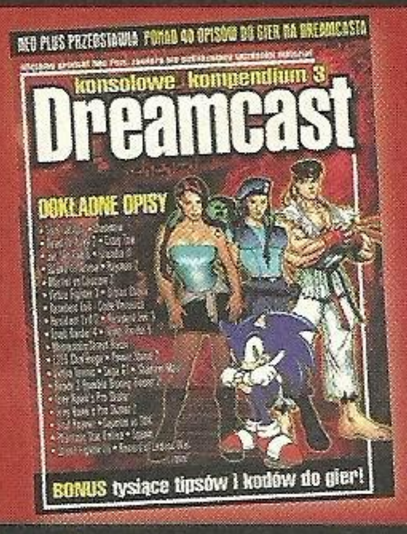
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

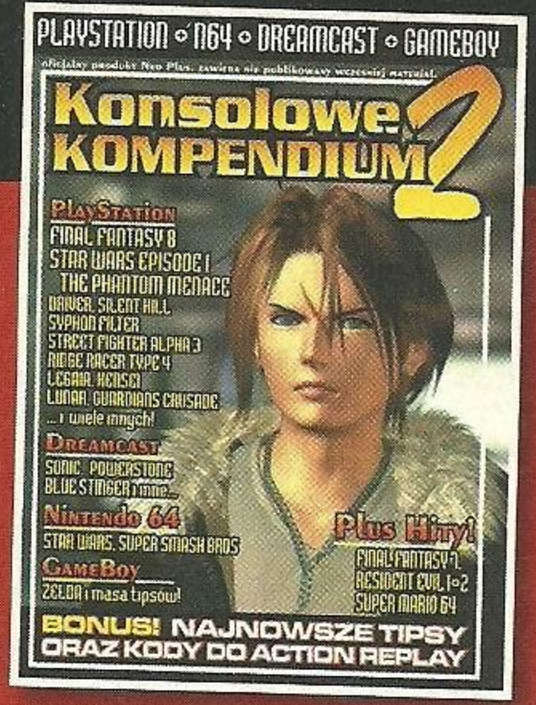
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

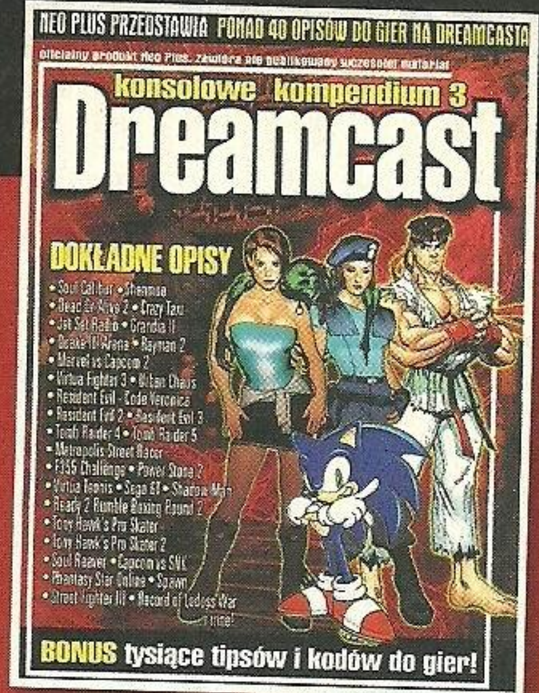
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

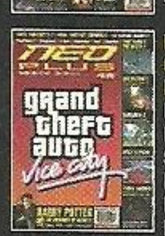
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Ponieważ jeszcze nigdy tak bardzo nie naciągnąłem tej elastycznej, ale mającej swoje granice gumy, do której można by porównać tzw. deadline powiem krótko – strasznie fajnie widzieć Wasze listy po tak długim czasie separacji od nich. Bawcie się dobrze, piszcie ciekawe rzeczy, a ja następnym razem bardziej przemyślę, o czym by tu na wstępie powiedzieć. Poza życzeniami dla wszystkich tegorocznych szczęściarzy, którzy zdają supernowy egzamin dojrzałości – powodzenia, króliki doświad... znaczy się: maturzyści. Będziecie go zdaje się potrzebować.
banan@neo-plus.pl

KU POKRZEPIENIU PRZESTROGI

Ponieważ nie lubię robić niczego na siłę powiem tylko jedno: Obowiązki, kradzieje czasu ;)
No, właśnie, obowiązki, wielu z nas je ma.

Święte słowa, bracie.

Ja także.

Doskonale wiem, o czym mówisz. Przeklęta praca. Nic tylko granie dzień w dzień w najnowsze produkcje, wyjazdy za granicę w celu obejrzenia w akcji najgorętszego stuffu, który nie był jeszcze nigdzie pokazywany, a na koniec miesiąca brzęk monet w zamian za całą tę harówę. Prawdziwe cholerne piekło.

Wielu z nas pozbawiają przyjemności z grania (mnie także niestety), więc postanowiłem napisać, aby podzielić się z wami, czytelnicy, moim bólem i powiedzieć, że nie jesteście sami.

Aaaaa. O to chodzi. No tak...

Kiedy chodziłem do gimnazjum nie przejmowałem się szkołą, a także niczym innym, ponieważ starczyło mi czasu na wszystko: naukę, przyjaciół i to, co lubię najbardziej,

Świetna sprawa z tym nie przejmowaniem się szkołą. Ja też dużo grałem i się nie spinałem z tego powodu i dlatego moja kariera w XXXIII liceum ogólnokształcącym im. Mikołaja Kopernika przebiegała bez zakłóceń rok po roku: druga klasa, trzecia klasa, trzecia klasa, czwarta klasa.

czyli granie na konsoli, lecz od kiedy uczęszczam do technikum ekonomicznego to starcza mi ledwo czasu na samą naukę i pomoc w domu, a o graniu nawet nie mam czasu pomyśleć dlatego że prawie w ogóle go nie mam ponieważ kończę po 15, a dochodzę do domu ok. 16 godziny, potem zjadam smaczny obiad, siadam przed TV i oglądam, bo nie lubię grać z wypchanym po brzegi i dodatkowo bolącym żołądkiem.

W całej lawinie rzeczy, na które nie masz czasu trochę zapuściłeś się też ze stawianiem kropek i inszych przecinków.

Po odpoczynku siadam na chwilę do kompa, czytam co tam na forum słychać.

Czyli jesteś na bieżąco.

Kiedy już odchodzę od kompa i mam zamiar trochę pograć na konsoli przypomina mi się, że nie mam jeszcze lekcji odrobionych. No, to wracam do pokoju otwieram księgi i heyah z tym koksem. Trochę mi to time'u zajmuje. Kiedy już skończę pora na combo fotel + TV + konsola = granie, ale nie tak prędko, bo zawsze trzeba pomóc w czymś w domu, oczywiście często zdarzają się wyjątki np. typu idź do kogoś i zanieś coś, ale rzadko. Gdy skończę i już, już zasiadam na „tronie" przed TV, nagle... Przypomina mi się o sprawdzianie, kartkówce, bądź tym, że mają pytać całą lekcję :(No, to idę ze smutną miną do książek i uczę się tak długo, że odrabianie lekcji to przy nauce bułka z bananem. Kiedy już skończę i idę przed TV to patrzę na zegar i co widzę??!! Późną porę, ale wciąż mam nadzieję, że uda mi się pograć chociaż pół godziny, lecz gdy wchodzę do pokoju, widzę rodzinę patrzącą na seriale i inne tym podobne. Wtedy nawet nie pytam, czy mogę pograć bo znam już odpowiedź: NIE!! No, to cóż, mówi się trudno, więc czekam i patrzę na to wszystko, aż się nie skończy, ale gdy następuje moment w którym widać napisy końcowe, to czas na kolację, myju myju i spać, bo nie mogę grać w pokoju, w którym śpią rodzice, aby im nie przeszkadzać.
I mam tak prawie codziennie oprócz weekendów i świąt wolnych od szkoły.
Nie mogę zagłębić się w fabule ciekawiącej mnie gry, ani zrobić rozróby w Mercenaries, a wszystko to przez obowiązki. Szkoda, że żyjemy w czasach w których roboty są dopiero w takiej fazie, że się przewracają przy pozornie najprostszych czynnościach. No cóż, mówi się trudno, trzeba po prostu czekać, aż te upragnione chwile nadejdą, więc czekam.
McDrive

Na początku tego maila targały mną uczucia z przecięcia wektorów współczucia i litości, ale od jakiegoś czasu zastanawiam się czy przypadkiem nie powinienem zżymać się nad faktem, że jesteś po prostu zwyczajnym kujonem, który próbuje zamaskować swą chorą miłość do książek i zeszytów. Na początku ten list miał być swoistą terapią i pokazać Wam, że nie jesteście osamotnieni w swoich problemach ze znajdywaniem czasu na najfajniejsze hobby niewymagające siedzenia na fotelu ze spodniami na kostkach, ale w rezultacie publikuję go, abyście wiedzieli, że niektórzy kryptoamatorzy szkoły mogą wyglądać jak Ty, on albo on.
Albo ja.

DLACZEGO NIE ROZUMIEMY?

Nie zgadzam się z opinią autora ostatniego neona „Dlaczego gramy?". (Neo Plus, kwiecień 2005). Po części ma rację, ale trochę też niejasności, które spróbuję rozjaśnić ze swojego punktu widzenia. Wspomniał o tym, że psychologowie i socjolodzy próbują nam wmówić, że dzięki grom uciekamy w inną rzeczywistość. W tym momencie mają rację, bo w dalszej części artykułu wyczytałem, że „Pryszczaty chuderlawy okularnik może stać się ogromnym, umięśnionym osiłkiem" Czyli ten przytoczony chuderlak, jednak ucieka przed rzeczywistością. W świecie rzeczywistym jest popychany na szkolnym korytarzu, a swoją agresję może wyładować tym osiłkiem w świecie wirtualnym. Fakt faktem, że jest to skrajność i rzadkość, ale jednak się zdarza. Zupełnie się nie zgadzam z opinią Adama (autor nadesłanego tekstu), który opisuje, że tylko i wyłącznie gry dadzą nam możliwość stania się tajnym agentem lub czołowym zawodnikiem klubu piłkarskiego .

Przy takich listach zawsze ogarniają mnie wątpliwości czy powinienem zburzyć Twój światopogląd i napisać prawdę, czy może radośnie galopując na tym trzystronicowym koniku zwanym Fakiem napawać wszystkich optymizmem tak, jak mógłby zrobić to dowolny film z Ralphem Macchio, czy Coreyem Haimem.

Ponieważ zaś zbliża się lato pojedziemy z drugą opcją.
Luck – to nie tak! Możesz osiągnąć wszystko, czego tylko zapragniesz, musisz tylko włożyć w to odpowiednio dużo wysiłku! Możesz zostać tajnym agentem, piłkarzem reprezentacji czy najlepszym na świecie kierowcą śmieciarki! Musisz tylko bardzo tego chcieć!
Przy okazji przydałoby się, żebyś przestał grać w te cholerne gry i obżerać się chipsami, starannie zaplanował karierę i zaczął konsekwentnie realizować jej podstawowe założenia. No, i upewnił się, że genowe bajorko rodziców, z którego wylosowałeś swoją pulę statystyk wyjściowych w ogóle Ci to umożliwi.

Uważam, że gry są jak podstawiona szkolna lektura na kasecie VHS .

Jasna sprawa. Wystarczy tylko wejść do dowolnego sklepu z grami, sięgnąć po zalegające na półkach klasyki (do tej pory zastanawiam się kto wpadł na ten kretyński pomysł, żeby z Bogurodzicy zamiast klasycznej rąbanki a la Dynasty Warriors zrobić nudnego rts'a) i grać w te wszystkie klasyki polskiej i światowej literatury.

Co innego obejrzeć film „Pan Tadeusz" a co innego, przeczytać książkę i pobudzić wyobraźnię, do opisywanych miejsc czy osób. Wspomniany stereotyp, że gry uczą tylko agresji, ma też swoje miejsce tutaj. Wspomniany wcześniej chuderlak. Grając po „ciężkim dniu w szkole" gromadzi jeszcze bardziej swoją wrogość do rówieśników w szkole, dla których jest „popychadłem". Czy czytając książkę uczymy się również tak wiele? Oglądając film stanowczo nie, ale czytając książkę tak.
Wielu ludzi to wzrokowcy, mając problemy z poprawna pisownią wyrazów, może ten problem zmniejszyć – jak? Czytając książkę widzi wyrazy i zapamiętuje ich pisownie.

Mały konkurs: kim są ci dwaj panowie obecni na zdjęciu zrobiony w 2004 roku? Hint: imiona obu zaczynają się na literkę C... Odpowiedzi ślicje na: banan@neo-plus.pl

Tu przyznaję i biję się w pierś. Chwilowo nie bardzo wiem czy przedstawiasz swoje poglądy, czy polemizujesz z czyimiś. Ale zobaczmy, co się dzieje dalej.

Czytając dużo książek utrwala to w pamięci. Kolejne poruszone zagadnienie to, czy gry są zwykłym hobby?

Tak samo jak strzelanie z dubeltówki do lisów czy układanie modeli stateczków w szklanych butelkach.

Dla niektórych tak, dla niektórych nie.
Jeden siedzi przed TV cały dzień i „wciąga" wszystkie seriale jakie są od 8 rano do godzin wieczornych. Jeszcze inny obejrzy jeden film w sobotę. To samo się tyczy gier, jak się komuś będzie nudzić odpali sobie jakiś tytuł i pogra chwilkę –potocznie, niedzielny gracz. I są maniacy. Taki, jak nie przejdzie Final Fantasy w czasie mniejszym, niż 50 godzin, to będzie to obciach. Nie wyrobione statystyki na maxa to wstyd wśród swoich. Miesięcznie jak nie pochłonie 5 gier, to źle się czuje, a na końcu się nie uczy do sprawdzianu, bo zostało mu jeszcze kilka kwadransów do ujrzenia końcowych napisów. To już raczej uważam, za nienormalne, hehe. Ponoć gry to hobby, tak?

No, zależy dla kogo.

Dla mnie hobby to spędzenie w jakiś sposób wolnego czasu. Gdy ten wolny czas jest ważniejszy od bliskich, szkoły, pracy – to już chyba coś nie tak. W tym momencie są ważniejsze rzeczy/sprawy niż gry, bo gry to nie wszystko. Z drugiej strony, tutaj można dyskutować od nowa. Co zrobić, jak ktoś pracuje w firmie która tworzy gry?

Myślę, że większość osób czytających te słowa odpowiedziałaby w tym momencie coś w rodzaju: Zajebiście się cieszyć.

W tym momencie nic, bo to jest jego praca, ale znów – praca to też nie wszystko, więc nie może pochłaniać całego dnia. Trzeba w tym wszystkim znaleźć inne równie ważne dla nas graczy rzeczy. I w zasadzie dobre pytanie, dlaczego gramy? Lubimy? Nie mamy co robić w deszczowe dni? Na te pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Każdy gracz powinien sobie sam odpowiedzieć, dlaczego gra. Nie można przywołać jednej odpowiedzi do subkultury graczy – jak na razie mało widoczna ta subkultura w naszym kraju, ale to już inny temat.
Luck1985

PS: Krótkie, ale sądzę, że treściwie... Tak mi się wydaje przynajmniej!?

Niezbyt długie, fakt. Dosyć treściwe – też racja. I to w znaczeniu ściśle

dosłownym. Czyli, że ma treść. Bo już przekazu za bardzo nie zrozumiałem. Jeszcze pierwsze zdanie trochę mnie ustawiło, ale dalsza część – sorry, zupełnie nie wiem o co chodzi.
Ale ponieważ Gulash lubi polemikę z tekstami w Neonie, a w tym miesiącu akurat w te tematy nie obrodziło (nie wiem, może najbardziej płodni z Was mieli jakieś najważniejsze egzaminy w życiu czy coś) to prezentuję tu jedyną próbę. Tym bardziej heroiczną, że uwieńczoną intelektualną i literacką śmiercią jej autora w starciu z opublikowanym przez nas tekstem.

FINAL SOLUTION

Jestem w krytycznej sytuacji. Już od dawna szukam gry Final Fantasy IX, ale bez skutku. Co dzwonię do sklepu, to słyszę „Niestety od dawna już go nie mamy". I tak chyba z 50 razy. To samo w internecie. Już straciłem nadzieję, ale gdy zakupiłem wasze pismo pojawiła się nadzieja. W jednym z reklamowanych przez was sklepów była oferta tej właśnie gry.

Dobra, po kolei. Po pierwsze – rzeczywiście ze starszymi grami, nawet tak popularnymi jak te z serii Final Fantasy, są problemy. A konkretnie – z ich dostaniem.
Gier konsolowych w Polsce się nie produkuje i kiedy sklepom wyczerpią się zapasy sprowadzone w pierwszych rzutach, często nikt już nie chce babrać się w zamówienia następnych, pojedynczych egzemplarzy. Druga sprawa to „reklamowany przez nas sklep". Jest dokładnie odwrotnie. To nie my reklamujemy sklepy. To sklepy wykupują powierzchnię reklamową w piśmie i to one reklamują się w enplusie. A tak się składa, że to owe sklepy ponoszą pełną odpowiedzialność za zamieszczane na tych stronach treści. Przed oddaniem numeru do druku reklamy te sprawdzane są oczywiście pod kątem podstawowych treści – czy nie zachęcają do grania w Chameleon Twista na przykład – ale nie słyszałem, żeby Matt czy Marcel z zapałem rzucali się do telefonu i sprawdzali każdą grę wymienioną w reklamie pod kątem jej dostępności.
Chociaż, jak się tak nad tym zastanowię, może i powinni?
Może i tak, ale przecież... „Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam." – Mac

Dzwonię, pytam, już się cieszę, gdy nagle: „Przykro mi, już od dawna jej nie mamy" (nie opisuję mojej reakcji). A minęły dopiero dwa dni od ukazania się waszego pisma w sklepach (Czyżby w dwa dni wykupiono ostatnie egzemplarze tej gry? Wątpię! Chyba świadczy to o tym, że umieściliście starą reklamę w nowym piśmie, a było napisane: „Oferta aktualna do następnego numeru").

Jak wyżej.

Szukałem Finala po sklepach amerykańskich i brytyjskich (oczywiście tam jest pełno ofert gier na stare platformy, a w Polsce, żeby znaleźć jakiekolwiek, trzeba się nieźle napocić).

Taaaak, to było jeszcze w epoce przedplatynowej. Teraz sytuacja jest już nieco lepsza, ale wciąż nie różowa.

W sklepie amerykańskim było dużo taniej niż w Polsce, ale były dwie przeszkody. Pierwsza dotyczyła kosztów przesyłki, cła, kosztów manipulacyjnych i innych takich bzdur. Gdyby cały koszt mnie nie zabił, to jeszcze jakoś bym to przeżył, ale tu następna niespodzianka. Sklep ów, jak większość zresztą, rozsyła swoje gry po Ameryce i Unii Europejskiej (tak przynajmniej twierdzi). W nawiasie czytamy dokładny spis tych krain, ale następny „zonk", nie ma wśród nich Polski! Czyżbyśmy nie byli jeszcze w UE! Oczywiście w Wielkiej Brytanii było podobnie. A! W Polsce znalazłem możliwość sprowadzenia FFIX... (w wersji niemieckiej oczywiście). Granie ze słownikiem w ręce jakoś mnie nie kręci! Na aukcjach też szukałem. I co? I nic! Albo totalne rupiecie, albo wersja niemiecka, albo coś jeszcze innego.
Koledzy się ze mnie śmieją, że robię to wszystko dla oryginalnej gry, gdy (jak twierdzą) mogę mieć 10 razy taniej i nawet następnego dnia jej piracką wersję. I gdzie tu sprawiedliwość! Gdy ktoś kupuje pirata to łamie prawo, ale gdy ktoś chce kupić oryginał to nigdzie go nie ma.

Przykra sprawa. Tym bardziej, że niestety tak to jeszcze u nas wygląda, ale ta sytuacja będzie się powoli zmieniać. Mam nadzieję

Jakoś nasi sąsiedzi europejscy nie mają z tym kłopotów. I powiedzcie co mam zrobić! Kupić pirata i złamać dziurawe prawo, czy marzyć przez następne lata o tej grze? To wstyd i hańba, że nie można dostać tak popularnej gry jak FFIX. Na koniec powiem, że popieram pomysł o umieszczeniu w waszej gazecie kącika PSX`a (bo dzisiejszy gracze nawet nie wiedzą jakie świetne gry im przeszły koło nosa). Pozdrowienia dla całej redakcji.
Angelus

Przykro mi Angelusie, ale wygląda na to, że ta gra nie jest już w Polsce dostępna w szerokiej sprzedaży, ale Twój upór zasługuje na pomoc. Jestem pewien, że gdzieś tam jest jakiś szczęśliwiec, który już zakończył swoją przygodę z Zidanem i zechce pomóc Angelusowi w potrzebie...

MIKAMI VS KOJIMA

Chciałbym poruszyć temat kierunku w jakim rozwijają się gry video. Przedstawię również moją koncepcję na idealny tytuł. Swoje refleksje oprę o dwie gry MGS3:Snake Eater i Resident Evil 4. Żeby wszystko było jasne najpierw ograłem MGSa, następnie Residenta.

I bardzo dobrze zrobiłeś. Ja też grałem w tej samej kolejności. I szczęśliwie się dla Snake'a złożyło. Bo jeżeli o samą przyjemność z gameplayu idzie – Resident zjada Metala na śniadanie. A potem wydłubuje sobie z zębów resztki i te też zjada.

W moim odczuciu obie, na swój sposób, są cudowne, wyznaczają przy tym dwa odmienne kierunki dla rozwoju gier. Konami inwestuje w Formę, Capcom natomiast w Treść.

Więcej nawet. Obie firmy – zarówno Konami, jak i Capcom w obie gry przeinwestowały. I o ile przeinwestowanie w treść nigdy grze nie zaszkodzi, czego przykładem jest genialny Resident, o tyle przeinwestowanie Konami mogłoby się zakończyć katastrofą.
Ale z tego nieformalnego, bo nigdy niezapowiedzianego pojedynku zwycięsko wyjdzie Metal. I to tylko przez to, że Capcom swoją popartą zapewne workiem wypchanym dolarami decyzję o wyłączności (już uchylonej, ale liczy się moment premiery) GameCube'owej pogrzebał szanse na to, aby Metal starł się z Residentem i przegrał na listach sprzedaży.
Dla mnie Resident, w którego grałem całkiem niedługo po Metalu, jest nieporównywalnie lepszy. Ale moment, kiedy zagra w niego kilkadziesiąt milionów posiadaczy Plejaków będzie momentem, w którym większość z nich będzie już trochę rozpieszczona innymi, świeższymi grami. Oczywiście Resident 4 zarządzi, ale nie będzie już gorącym szitem. Posiadacze konsol są dosyć wrażliwi na „ekskluzywność" i Capcom może się trochę przejechać na tym, że kiedyś pokazał środkowy palec posiadaczom małych monolitów. A oni, jak zresztą każdy – raczej tego nie lubią.
Osobiście polecam każdemu zagrać w obydwie gry. Ale tylko w tej kolejności, bo inaczej poziom frustracji płynącej z archaicznego, wymagającego niewygodnych i męczących kombinacji sterowania w Metalu oraz jego przeklęte, nienaturalne ograniczenie do podstawowego widoku może Was zniechęcić. W stopniu w jakim nie zniechęci Was najżałośniejsza część Evila 4, czyli jego przesłaby scenariusz.

Oba tytuły to dla mnie bezsprzecznie pojedynek ich twórców, a tak naprawdę to atak jednego z nich na drugiego. Całą swoją wypowiedź oprę więc o RE4, który moim skromnym zdaniem wyśmiewa się z MGSa. Wiemy już, że RE4 zrywa z dotychczasową koncepcją gry residentowej. Tak naprawdę tytuł to tylko wypracowana marka mająca sprzedać jak najwięcej produktu, który z samymi Residentami nie ma już wiele wspólnego. Ale takie są już prawa rynku, to tak, jak niegdyś Rareware zmieniło tytuł nadchodzącego Dinosaur Planet na Starfox Adventures, wrzucając lisiego bohatera Foxa ze stajni Nintendo, co miało oczywiście zwiększyć sprzedaż finalnego produktu.
Mimo wszystko jednak grze o nieumarłych, moim zdaniem, wyszło to zdecydowanie na dobre.

Eee tam. Zmienił się widok, ale jest tak naturalny, że po zagraniu w czwórkę zastanowicie się jak to możliwe, że poprzednie Residenty z niego nie korzystały. Zainfekowane wieśniaki zachowują się prawie identycznie jak zombiaki, broń dalej jest ta sama i nie wierzę, żeby ktokolwiek tęsknił za tymi wszystkimi wkurzającymi skrzyniami, ink ribbonami i innymi bzdetami.

Stoi za tym wszystkim oczywiście akcja tej gry, która syci zmysły jak żadna inna i to przez cały czas grania. No, właśnie – jest to gra oparta na akcji, ciągłym zaskakiwaniu grającego nowymi patentami. To według Mikamiego kierunek, w którym mają podążać gry. Przez to wyśmiewa on się z gier pokroju patetycznego Metal Gear Solid. Świadczy o tym możliwość zabijania w RE4 węży, czyli Snake'ów, po których zostają jajka... tak, tak odnawiające moc, albo akcja z rybami, które również są do spożycia po uprzednim zabiciu. To ma nam przypomnieć MGSy, pokazać, że nie tak wyobrażamy sobie gry akcji, gdzie nasza rola ogranicza się do przejścia z punktu A do punktu B i oglądania dłuuugich sekwencji przerywnikowych.
Akcja RE4 zjada MGSowe wyczyny na śniadanie – oczywiście tylko te, w których bezpośrednio uczestniczymy, ale przecież jesteśmy graczami bo... gramy! Kolejnym odniesieniem jest oczywiście pani Hunningam w pseudo-MGSowych rozmowach przez radio. W momencie kiedy przesłała mi wykaz najważniejszych funkcji na padzie od razu przed oczyma stanęła mi poważna rozmowa Snake'a z Colonelem, w którą tak zupełnie bez powodu wkradł się przekaz o tym, żeby nacisnąć na padzie to i owo, a Snake coś tam zrobi (śmiech). W RE4 jest tego nawet więcej, ale nie chodzi przecież o opowiadanie całej gry. Wiemy natomiast wszyscy, jak cienką nić fabularną ma Czwarty i tu znowu wraca MGS, ze swoją piękną opowieścią o walce ze sobą, z przyjaciółmi i całym popieprzonym światem.

Racja. I tu właśnie wkracza genialny motyw Metala. Historia. Ale już wybuchający bossowie w to nie wkraczają. I dlaczego są tak słabiutko nakreśleni? Słowo honoru, Decoy Octopus z jedynki bardziej pobudzał moją wyobraźnię niż którykolwiek Fury, Fear czy inny Sorrow. Nie mówię – sceny walki z The Endem nie zapomnę, droga do Sorrowa była mocna i przyjemnie było też patrzeć na rzygającego Feara. Choć ten drugi, był tak uderzająco podobny do Vampa, że widząc, jak na bagnach popycha na wózku The Enda, zacząłem się zastanawiać, czy nie postanowi rozszerzyć tej czynności o nieco bardziej potoczne znaczenie. Ale właśnie – te postacie nie intrygowały.

Tak, to jedyne czego nie udało się twórcom RE4 przebić, historia jest żałosna, w sumie nic nas nie obchodzi, gadki z bossami przez radio (MGS?) są cienkie jak dupa snake'a, znaczy się węża, ale to przecież jest gra dla tego właśnie pokolenia, szybka, intensywna, wciągająca akcją i oczywiście grafiką. Dla pokolenia, które nie ma czasu na śledzenie zagmatwanej fabuły, czy złożonych portretów postaci, w końcu dla pokolenia, które rzeczywiście gra, a nie ogląda, zapierające dech w piersiach zresztą, przerywniki. Tak, RE4 to gra płytka, co nie znaczy że zła, wręcz przeciwnie to czysta definicja gry video naszych czasów. Nie chciałbym, żeby ktoś pomyślał, że nie lubię MGSów, ja je uwielbiam, jednak RE4 udowadnia jak powinna wyglądać gra akcji. Moim zdaniem ocena dla MGS3: Snake Eater na poziomie 10 to za dużo. Dla mnie grą na Dychę byłoby wspomniane już na łamach pisma przez Banana – RE4: Snake Eater, połączenie akcji Czwartego z fabułą godną MGSów. Tylko wtedy forma i treść stanowiłyby jedność. Ale to może na 2next-genach. Pozdro.
Radzik64

Zgadzam się w stu procentach. I to tyle.

OJEJ, A CO TO JEST?

Mam prośbę. Czy moglibyście w ramce z oceną pisać, że gra ukaże się na PC (jeżeli oczywiście ma się ukazać)? Jestem takim dziwnym stworzeniem, które nie czyta żadnego pisma poświęconego grom na PC (choć gram na PC) i ma wszystkie numery Neo Plus (choć nie mam żadnej konsoli). Ostatnio np. cudem dowiedziałem się, że Project Snowblind i Brothers In Arms wyjdą także na PC... Proszę? To tylko dwie małe literki.
Loco

Pomysł jest tak śmiały, że nie sposób żebym go nie przedstawił Gulashowi. Ale spodziewam się reakcji z gatunku – nie ma sensu pisać o pecetach, które mają już całe mnóstwo poświęconych sobie gazet, ale nie powiem – ciekawa to sprawa. Zobaczmy, co napisze pan Górecki. Marcin...
...Pomysł jest do zaakceptowania, ale oddałeś Krzysztofie listy w momencie, gdy reszta numeru leży już sobie w drukarni – spróbujemy wprowadzić go od następnego numeru. – Gul

ZŁAPANY W SIEĆ

Yo, chciałbym zacząć jakoś oryginalnie, więc nie będę smolił całej redakcji, ani nie będę nikogo pozdrawiał. To tego, jeszcze mała wskazówka – traktuj ten list z przymrużeniem oka (tak mniej więcej 50 procent powagi i 50 procent zabawy, czy żartu). Niby wcale go nie muszę pisać, ale jednak chciałbym się tym podzielić.

To ja może nie będę się za bardzo wcinał i pozwolę, abyś roztoczył przed naszymi czytelnikami swoją wizję.

Zaczęło się od narobienia mi ochoty na Network Adaptora poprzez suplement do Burnouta 3. Mam Burnouta, NA i okazuje się, że wcale nie jest tak fajnie i kolorowo, bo jest mało Europejczyków, a spasione Amerykańce śpią, kiedy mi się chce grać.

To problem, że tak powiem, stary jak świat.

Zresztą chyba rekord użytkowników, których

widziałem we wszystkich lobby to 30 na raz. Do tego dochodzi rozróżnienie na 50 i 60Hz, co jeszcze bardziej ogranicza możliwość znalezienia jakiegoś chętnego na partyjkę. Ale to i tak nie zmienia faktu.

Nie jest tak źle. Pewien znajomy Śledziu z pewnym znajomym Simsonem maksymalnie wkręcili się w sieciowego Burnouta i słowa złego o tym nie słyszałem.

Druga sprawa to prze*** Sony. Jak już masz niesamowitego farta i się z głąbami połączysz, to działa to tak, jakby mieli ten serwer postawiony na modemie.

Z tego, co wiem, nie mają tych serwerów na modemie.

Przysłali mi PIN potrzebny do potwierdzenia adresu i konta, ale co z tego, jak wyskakują jakieś kopiaste błędy przy próbie połączenia. Oczywiście wszystko działa (można grać w Burnouta i Colina [a właściwie to jest taka możliwość, bo chyba ze cztery osoby na Ziemi w to grają], a testy połączenia są pomyślne) oprócz Cental Station. Tak więc Sony nie wystawia sobie dobrej wizytówki. W ogólnym rozrachunku, jeśli chodzi o połączenia Internet + PS2, jestem niesamowicie zawiedziony. Również Neo+ macza w tym paluchy, więc piszę o tym do Was. Powinniście dawać jakieś ostrzeżenia, że to nie jest tak kolorowe, żeby nie było rozczarowań. To by było na tyle...
Andrzej A.

Licząc na zawsze obecnych wyznawców czarnego monolitu, wierzę, że niebawem spłynie do mnie kilka maili z kulturalnymi wyjaśnieniami, że rzeczywistość jest o niebo bardziej różowa, niż ją przedstawiasz. Oraz kilkadziesiąt, w których pojawią się dokładne instrukcje gdzie możesz sobie powsadzać poszczególne części ciała za to, że nie podoba Ci się granie na PS2 przez sieć oraz w jak głębokim poważaniu poszczególni posiadacze PS2 mają Twoich przodków.

EUROPA UNIVERSALIS

Witam redakcję. Potrzebuję małego info. Mam okazję sprowadzić PlayStation Portable z USA, ale nie wiem, czy na dłuższą metę będzie mi się to opłacało.
Czy Sony wpakowało w amerykańskie PSP jakieś zabezpieczenia regionalne?

Oczywiście nie ma na gry, ale na muzykę i filmy będzie. Tu sprawa będzie się miała regionalnie tak samo, jak z DVD. Czyli mając swojego amerykańskiego PlayBoya będziesz mógł bezstresowo obkupować się w każdą produkcję SCEE, ale już pierwszego wydania Alternatywy 4 na UMD, czy takoż wydanej dziesiątej i jedenastej płyty Golców sobie na PSP nie odtworzysz.

Jak poketsolka pojawi się w kraju nad Wisłą razem z gierami, to bez problemu da się je odpalić na zaimportowanym sprzęcie, czy gierki też będę musiał jakoś sprowadzać zza oceanu?

Jak wspominałem: gry – nie, filmy – tak.

Może lepiej poczekać te kilka miesięcy na wersję EURO? Coś tam słychać o planowanej cenie i czy przebije ona to 249$ za Value Pack w Stanach? Pozdro.
Tomek

Pełne informacje o dacie premiery SCEE ma podać na wystawie E3 za miesiąc, wtedy też pewnie dowiemy się jaka będzie cena urządzonka w Europie. Co prawda ptaszki nad Wisłą ćwierkają i śpiewają o wrześniu i nie przekroczeniu 1000 złotych, ale kto by tam wierzył ptaszkom... Ja tymczasem żegnam się z Wami i do przeczytania.

FORUM

www.neo-plus.pl/forum

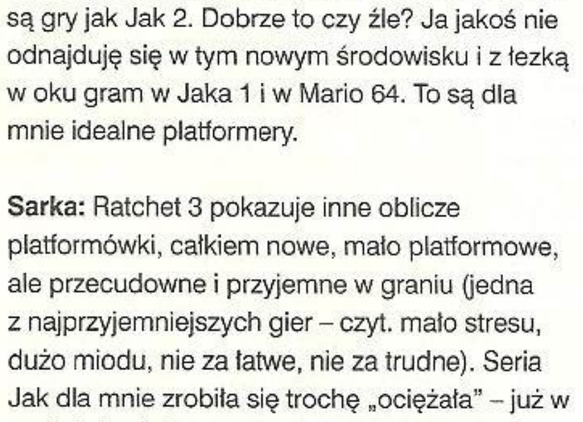
TOPIC: Ewolucja platformerów – zanik rdzennych cech?
Dzisiejsze gry platformowe prawie w niczym już nie przypominają swoich antycznych protoplastów. Uważacie że ta ewolucja jest dobra? A może wychodzi platformówkom na niekorzyść?

Ikszen: Zacznę od tego, iż platformery to (...) jeden z najbardziej rozchwytywanych przeze mnie gatunków gier. Począwszy od Mario, przez zabawnego, acz mocno ograniczonego (i w sensie umysłowym, i gameplayu) Crasha, po genialną platformowo-przygodową serię Jak i mocno „rozpierniczwszystkową" (a co! Neologizm...) serię Ratchet and Clank platformówki przeszły metamorfozę, która przyniosła rozmaite, mniej lub bardziej udane owoce drzewa ewolucyjnego tego gatunku. Ratchet and Clank przeinaczył się w rasową strzelaninę (trzecia część to dobitnie potwierdza), co wpłynęło na jego mocno specyficzny, acz ciekawy gameplay. Jest to zdecydowanie najlepsza strzelanina TPP z elementami platformera. Jak z kolei przekształcił się nam w rasową przygodówkę (począwszy od części drugiej) z elementami shootera. Nie twierdzę iż ten proces ewolucji jest zły, ba! Sam zagrywam się w te gry, lecz brakuje mi starych PRAWDZIWYCH platformówek w stylu Mario 64. Nawet nowe przygody hydraulika oferują niepotrzebne udziwnienia (zgodnie z panującą modą nawet sympatyczny wąsacz musi korzystać z jakiś spluw, w tym wypadku pompki wodnej). Czy możemy mówić o zaniku podstawowych elementów platformerów na rzecz dużej ilości elementów przygodowo-strzelaninkowych (Jak 2 jest w pewien sposób podobny do bardzo popularnej serii GTA). Co na ten temat sądzicie?

Lukasz: Słuszne spostrzeżenia Ikszen. Podobnie jak Ty uważam, że developerzy odeszli od standardów typowych platformówek, a poszli w stronę jakiś gigantycznych kolaży czego efektem są gry jak Jak 2. Dobrze to czy źle? Ja jakoś nie odnajduję się w tym nowym środowisku i z łezką w oku gram w Jaka 1 i w Mario 64. To są dla mnie idealne platformery.

Sarka: Ratchet 3 pokazuje inne oblicze platformówki, całkiem nowe, mało platformowe, ale przecudowne i przyjemne w graniu (jedna z najprzyjemniejszych gier – czyt. mało stresu, dużo miodu, nie za łatwe, nie za trudne). Seria Jak dla mnie zrobiła się trochę „ociężała" – już w części drugiej przeważał ciężki klimat. Brakuje mi za to w dzisiejszych czasach Crasha. Cała seria była wywalona w kosmos, (dla mnie) cudowny, piękny, lekki i łatwostrawny platformer, ale no właśnie – czy cała seria? Najnowszy Crash Twinsanity mnie zawiódł...(...)

wonsak: Stało się tak dlatego, że skakanie w kółko staje się nudne i mało komu udaje się zrobić grę dobrą, gdzie pierwsze skrzypce



gra skakanie. Ale myślę, że jeśli nie graliście w grę Tak 2: Staff Of Dreams, to powinniście nadrobić zaległości – wspaniały platformer z masą ciekawych rozwiązań i super grywalnością, niewiadomo dlaczego pominięty. Wracając do tematu – skakanie się nudzi, a my chcemy akcji podczas skakania, dużo akcji i nic tego nie zmieni. Dlatego Ratchety 1-3 są wg mnie najlepsze, za to Jak popadł w schematy – misja na czas, idziemy do miasta, znowu misja na czas, potem trochę strzelania i tak w kółko. (...) Mi się taka ewolucja gatunku podoba i bardzo bym pragnął zagrać jeszcze w Tak 3 i Ratchet 4.

mleko2099: Faktycznie coś złego dzieje się z platformerami ostatnimi czasy, widać tendencję developerów do mieszania tego gatunku z innymi, np: Jak 2 i 3 to, jak już wcześniej ktoś zauważył, gra przygodowa z elementami i wyglądem robionym stricte na modłę platformówki. A Ratchet & Clank to faktycznie strzelanina z zapożyczeniami z rasowej zręcznościówki. Ciężko znaleźć teraz dobrą (prawdziwą) i miodną platformówkę z nienagannym wykonaniem. Na przestrzeni ostatnich lat ukazało się jednak dość dużo takich gier: nowe odsłony Spyro i Crasha, Sly Cooper 1&2, Scaler, I-Ninja (świetna gra), Super Mario Sunshine, Rayman 3, Voodoo Vince, Blinx 1&2, Tak 1&2, Whiplash i jeszcze kilkanaście innych. Mimo wszystko tych gier nie można nazwać pełnokrwistymi potomkami platformówek (a przynajmniej nie wszystkie). Oczywiście nie mam nic przeciwko ewolucji tego gatunku, ale brakuje mi takich gier jak Super Mario 64, Gex, starsze odsłony „rudzielca" i smoka, Croc, Banjo-Kazooie, czy inne. To były prawdziwe zręcznościówki.

1qaz1q: Ja kocham platformówki i w mojej opinii nie ma już typowych przedstawicieli tego gatunku na dzisiejszych konsolach. Pierwszy Jak jeszcze taki był, ale potem? Dla mnie wyznacznikami idealnej platformówki były Super Mario 64, Banjo-Kazooie/Tooie. A to, co jest teraz, to jakaś kaszana. Super Mario Sunshine to też była porażka.

Scorpio: Platformówki dzielą los FPP. Nie ma już gier a la pamiętny i wielki Duke Nukem 3D, czy też pierwszy Quake (poza drobnymi wyjątkami). Wszystko idzie w stronę mieszania z wyścigówkami, przygodówkami, mordobiciami, grami RPG (tu mówię o obu gatunkach). (...) Teraz wszystko ma poziomy, zdobywa umiejętności, itd. Dziwnie koliduje to z nową postawą producentów gier, związaną z faktem upraszczania gier i zmniejszania czasu potrzebnego na ich przejście do kilkunastu godzin. Mimo tego i tak kombinują starając się wcisnąć coś „extra" czego jeszcze nie było.

TOPIC: Zabawne rozwiązania w grach. Akceptować czy piętnować?
O wyrzutni rakiet w kieszeni spodni, czyli uproszczenia i umowne motywy w grach. Wybaczacie je, czy wytykacie palcami?

Mielu: Jak podchodzicie do tego, że w grach stosowane są bardzo głupie/dziwne/zabawne rozwiązania, jak (z gatunku REsidentowych) możliwość noszenia przy sobie tylko kilku przedmiotów na raz (obojętnie czy to klucz czy magnum), albo fakt chowania przez bohaterów ogromnych rzeczy (na przykład granatnik) do kieszeni? Drażni Was to, że nie możecie przejść kierowaną postacią przez niziutki murek

i musicie sporo się nabiegać, by dostać się na drugą stronę? Pamiętam, że był kiedyś taki rysunek w galerii w Neo, na którym była Lara z wielkim, ciężkim plecakiem wyładowanym różnymi przedmiotami – biedaczka ledwo go niosła i narzekała na pomysł zbytniego urzeczywistniania gier. Też popieracie jej zdanie, czy może uważacie, że większość ograniczeń oraz głupich rozwiązań to tylko lenistwo twórców gier, albo coś, bez czego gry nie mogłyby istnieć? (...)

Greg: Umowność w grach zawsze była i zawsze będzie. Bynajmniej mi to nie przeszkadza. Ponieważ sytuacje w grach nie są realne, więc i mechanika świata nie może być do końca realistyczna. Gdyby we wspomnianym Residencie postacie zachowywały się jak w rzeczywistości, ginęlibyśmy co 5 minut, zombiak nie mógłby nas ani razu ugryźć (wirus to raz, leczenie trochę trwałoby – to dwa), byłoby to ZUPEŁNIE niegrywalne... Co innego w grach, które określają się mianem symulatorów jak np. Ghost Recon czy Gran Turismo – tam oczekuję 100% realizmu.

Shinigami: Kolejnym przykładem jest MGS. Jeśli wszystko miałoby być, jak w rzeczywistości to Snejk i spółka nie mieliby tak różowo. Gdzie wcisnąć Nikitę, gdzie Stingery, a gdzie pudełka?

Frank Jaeger: Zgadzam się z Gregiem, to zależy od gry. W niektórych nie ma to sensu, a w innych to konieczność. No, ale czasem to developerzy przesadzają... Killzone zostało zniszczone, jak dla mnie przez głupie rozwiązania, np. brak skoku i konieczność półgodzinnego obchodzenia zwykłej, 40-centymetrowej zapory...

mleko2099: Gra nie powinna być zbyt realistyczna, ponieważ gdyby tak było, mogła by stracić na miodności (np. 1 strzał i po tobie, albo jedna kraksa i game over), a w efekcie doprowadzić do frustracji. Oczywiście fajnie jest, gdy wprowadzono pewną dozę realizmu, ale powinien być podany z wyczuciem i bez przesady, w końcu gry mają bawić. Więc jestem na tak, gra powinna zawierać pewien element umowności.

snejk: Jeśli np. realizm miałby polegać na tym, że jakiś typ w grze TPP potykałby się biegnąc i przewracał o wystające korzenie (jak Raiden na ptasiej kupie na Big Shell) to jestem na nie, bo skutecznie, by to denerwowało i zniechęcało do gry. Chciałbym natomiast wreszcie zobaczyć grę FPP, gdzie można by robić konkretne dziury w ścianach serią z karabinu, a granat zostawiałby normalny dół, a nie jakieś czarne smugi. Marzy mi się gra, gdzie będzie można np. odstrzelić kolumny, by zawalić strop...
Forum opracował: Blizzard Beast ■ ■

KONKURS!

Do wygrania najnowsza przenośna konsola Nintendo DS wraz z demem Metroid Prime Hunters

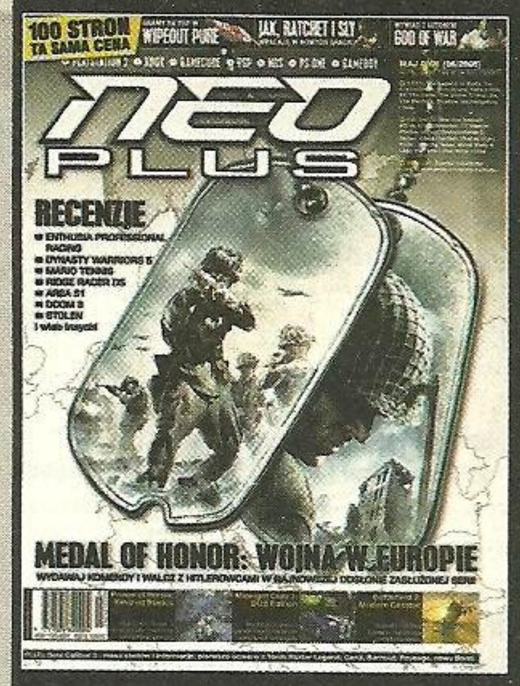
PYTANIE: Podczas premiery Nintendo DS firma Nintendo dostarczyła trzy pozycje z imionami bądź pseudonimami swych popularnych postaci w tytule gry. Jakie to były postacie?

A) Yoshi, Mario i Link
B) Mario, Pokemon i Wario
C) Pokemon, Wario i Donkey Kong

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat.
Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

NAGRODĘ UFUNDOWAŁA FIRMA LUKAS TOYS
www.lukas-toys.pl



nr 76 maj 2005
(05/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Cubituss, Vandariel, Vince, Wrog

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

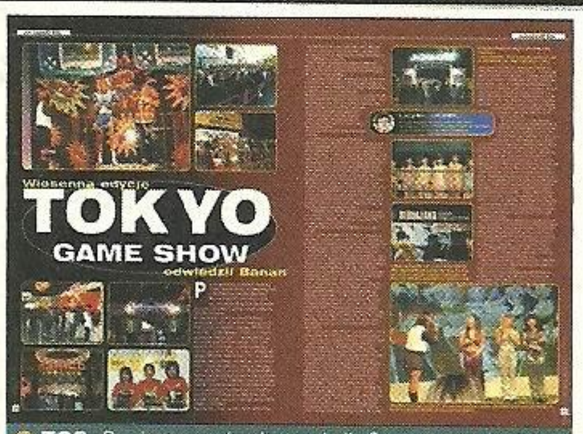
Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

W maju dwutysięcznego roku graliśmy już na japońskim PS2 zarówno w Tekken Tag Tournament, jak i Dead or Alive 2. Po latach przyznajemy się bez bicia – częściej w konsoli gościło DOA2, głównie ze względu na szybkość walk i ich efektowność, bo młócilismy często, ale krótko; szybko, ale intensywnie. Banan poleciał także do Tokio, gdzie o mało nie udusił się w maleńkim pokoiku hotelowym – miał na oko 3 x 3 metry. No i graliśmy – to był kolejny świetny miesiąc dla PS one, DC zaczynało powoli pokazywać potencjał, ale oczy świata zwrócone były na Sony...



TGS „Po pierwsze – bardzo zawiodło Sony prezentując tylko po jednej nowej grze na PSX-a (i to w dodatku starego SPYRO 2) i na PS2 – (słabiutkiego TVDJ), całą swoją ekspozycję komponując z dostępnych już na rynku tytułów. Straszliwie ciała dało Square nie pokazując żadnej nowej gry oprócz DRIVING EMOTION TYPE-S, maksymalnie zwyczajnego wrestlingu oraz baseballa, zupełnie ignorując fakt, że wszyscy chcą wiedzieć coś o FFIX i BOUNCERZE." . Ej no, Bouncer był później. Hehe.

TO BYŁO NA TOPIE

SYPHON FILTER 2 na PS one. „Niewiele zmieniło się od czasów części pierwszej. Ale ja, na przykład, zagrałem sobie z przyjemnością. No i jest deathmatch. Siedem za to, że niewiele nowego." – 7/10

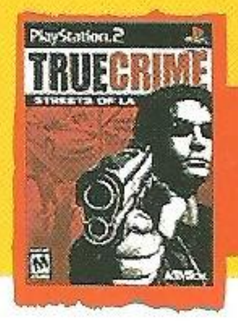
URBAN CHAOS - PS one i DC „UC to połączenie mordobicia, strzelanki i czasem przygodówki. Ważne jest jednak jedno – grywalność, a jej w przygodach D'arci Stern nie brakuje" Ocena: 8/10

MEDIEVL 2 na PS one. „Polecam tę grę jako bardzo oryginalną i wartościową pozycję. Tym bardziej, że w swojej dyscyplinie jest bezkonkurencyjna. Szkoda, że na jakieś 8 godzin..." 8/10

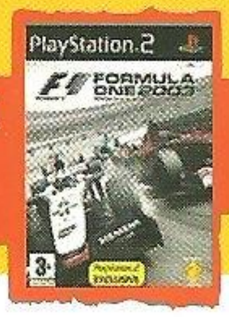
RAYMAN II na PS one i DC. „...jeżeli w przypadku Raymana taka tendencja się utrzyma, część trzecia może stać się prawdziwym kamieniem milowym w świecie gier video." Ocena: 9/10

TEKKEN TAG TOURNAMENT vs DEAD OR ALIVE 2
„Najbardziej klasyczny przykład walki nowego ze starym, może zostać odniesiony do pojedynku, jaki na ekranie naszych telewizorów stoczył TEKKEN TAG TOURNAMENT z DEAD OR ALIVE 2. Która z tych dwóch gier jest lepsza? Wiadomo, że wszyscy chcielibyśmy uzyskać na to pytanie prostą, jednoznaczną i nie ściemnioną odpowiedź. Ale to nie takie łatwe."

Czas na 2 szoki:



TRUE CRIME W EXE ZA 59,-



F1 2003 W EXE 59,-

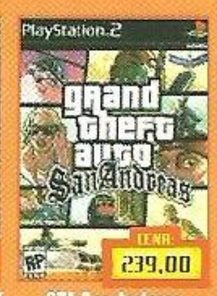
OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

X SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Jackie Chan Adventures

Resident Evil OUTBREAK



GTA San Andreas

GRAN TURISMO 4

Call of Duty Finest Hour

Gran Turismo Prolog

Ace Combat 5

X HUNTER

DJ Decks

Meta Gear Solid 3 Snake Eater

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DEXTER 3

Splinter Cell Pand.Tom.

KILL ZONE

Mortal Kombat Deception

Shadow of Rome

Burnout 3

Colin 2005

NBA Live 2005

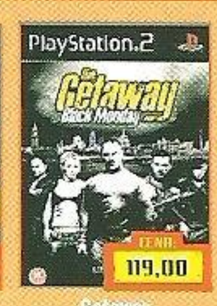
SPIDERMAN 2

X LEVEL

Metal Slug 3

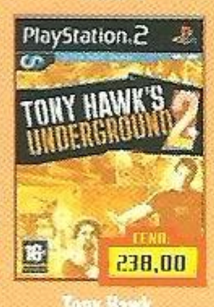
Ratchet and Clank 3

NEED FOR SPEED Underground 2



Getaway Black Monday

SLY 2 Band of Thieves



Tony Hawk Underground 2

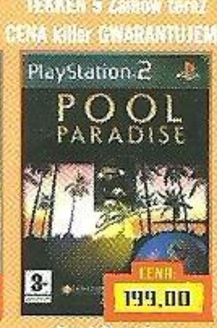
King of Fighters MAXIMUM IMPACT

TEKKEN 5 Zamów teraz CENA Killer GWARANTUJEMY

LMA Manager 2005

The PUNISHER

Syberia 2



Pool Paradise

Chaos Legion

ONIMUSHA 3

Kya Dark Lineage

Devil May Cry 3

PC | PS2 | PS ONE | PSP

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH [JUŻ OD 39 ZŁ]

Dragon's Lair 39	SSX tricky 79	Evolution Snowboardnig 119	Fight Night 2004 179	Total Club Manager2005 199
Mad Dog McCree 39	Tenchu Wrath of Heaven 79	Getaway Black Monday 119	FIGHT NIGHT Round 2 179	WRC 4 199
Space Ace 39	TERMINATOR 3 79	Ninja Assault 119	JAK 3 179	Mortal Kombat Deception 209
Who Shot Johnny Rock? 39	Tiger Woods 2004 79	Shadow Hearts 119	King of Fighters Saga Contin. 179	Ace Combat 5 SquadronLeader219
F1 2003 (cenna okazja) 59	Tony Hawks 4 79	Spiderman 2 119	FIFA 2005 185	Max Payne 2 219
TRUE CRIME (cenna okazja) 59	TY TYSMANIAN TIGER 2	STUNTMAN 119	Fifa Street 185	Smash Court Tennis 2 219
NBA LIVE 2002 69	BUSH RESCUE 79	Soul Calibur 2 119	NBA 2005 185	Tak & the power of Juju 219
Time Spliters 69	Viewtiful Joe 79	Syberia 119	NFL Street 2 185	Gran Turismo 4 228
007 Everything or Nothing 79	Wolfenstein Operation	TonyHawk's Undergrond 119	NHL 2005 185	Mercenaries 229
BURNOUT 2 79	Ressurection 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite 119	Shadow of Rome 185	Shreek 229
Catwoman 79	WRC 2 Extreme 79	XIII 119	UEFA Champions League 05 185	Silent Hill 4 229
Conflict Desert Storm 79	X-MEN 2: Wolverines Revenge 79	Bad Boys 2 129	Battle Engline Aquilla 189	SING STAR + MIKROFONY 229
Disney ExtremeSkateAdventure 79	Final Fantasy X 89	ESPN NBA 2K5 129	Bloodrayne 189	X-Men Legends 229
DJ Decs and FX 79	Gran Tourismo 3 89	Ape Escape 2 139	Harry Potter Więzień Azka 189	EYE Toy Play 2 + kamera 239
FIFA 2004 79	Gran Turismo Concept 89	KILLZONE 139	Rugby 2005 189	Ratchet and Clank 3 239
Final Fantasy X-2 79	Harry Potter Komnata taj. 89	Baldurs gate DA 2 139	Silent Scope 3 189	Sly Raccoon 2 239
Getaway 79	Jak 2 Renegade 89	Centre Court: Hard Hitter2 139	Simpson Road Rage 189	Star Wars Battle Front 239
Goldeneye Rogue Agent 79	Jak and dexter 89	GTA VICE CITY 129	Socom 2 + sluchawki 189	Crisis Zone + guncon2 339
Harry Potter Quiditche 79	Kingdoms Heart 89	Splashdown 2 139	War of the Monsters 189	
JB 007 Agent Under Fire 79	Ratchet & Clank2 89	Chaos Legion 149	Alpine Racer 3 199	JOYPAD Dualshock Sony 119
JB 007 Night Fire 79	Socom 89	Destruction Derby Arenas 149	Amplitude 199	JOYPAD SAITEK RX 69,9
Lord of the rings 2 Towers 79	SOCOM 2 89	Great Escape 149	Broken Sword SleepingDragon199	KABEL S-Video oryg. Sony 129,9
Lord of theRings Powr.Króla 79	Tekken 4 89	RUNE 149	Champions of Norrath 199	KierownicaSAITEK Rx500 249,9
Magix Music Maker 79	Tekken Tag 89	Sly Raccoon 149	Contra 199	PILOT do PS2 oryginał 139,9
Medal of Honor Frontline 79	WRC 3 89	Euro 2004 159	Def Jam Fight for NY 199	Action Replay MAX 199
Medal of Honor Rising Sun 79	Enter the matrix 99	Futurama 159	F1 2004 199	JOYPAD Analog.SoftTouch 69,9
Need for Speed Underground 79	Freedom Fighters 99	Gregory Horror Show 159	Gladius 199	Kabel LINK 19,9
Raging Blades 79	Ghosthunter 99	Primal 159	Indiana Jones&Emp.Tomb 199	Kabel Optyczny 49,9
Ratchet & Clank 79	NBA Live 2003 99	Rise to Honor 159	Metal Gear Solid 3 199	KABEL RGB/AV 29,9
Puyo Pop Fever 79	Rally Fusion:Race of Champ 99	Black and Bruised 169	METAL SLUG 3 199	KLAWIATURA 109,9
Star Trek Shattered Universe 79	Syphon Filter: The Omega 99	EYE Toy Play 2 169	NBA Street v3 199	MATA do tańczenia 49,9
Sims 79	Casper 119	Mark of Kri 169	POOL PARADISE (Snooker) 199	Podstawka do ps2 CZARNA 29,9
Sims Bust'in out 79	Colin 4 119	No one lives forever 169	PSI OPS Mindgate Conspiracy199	Podstawka do ps2 SREBRNA 29,9
Spiderman The Movie 79	DRIVER 3 119	R:Racing Victory 169	Richard Burns Rally 199	Przedłużacz do joypada 19,9
SSX 3 79	Evolution Skateborading 119	Devil May Cry 3 176	Spy Hunter 199	

GRY GAME CUBE

18 Wheeler 119	Metroid Prime 139	Karta 4 MB Joytech 59,90	
Aggressive Inline 119	Metroid Prime 2 199	Karta 8 MB Joytech 99,90	
Batman DarkTommorow 69	Mortal Kombat DA 139		
Bond 007 Everything or Noth 79	NBA courtside 2002 139		
Bond 007 Nightfire 79	NBA Street v3 189		
Catwoman 109	NFS HotPursuit 2 119		
Call of Duty Finest Hour 229	NFS Underground 79		
Cel Damage 99	NFS Underground2 189		
Crazy taxi 119	Pikmin 99		
Dakar 2 99	Pikmin 2 229		
Doshin the Giant 99	Pokemon Colosseum 229		
Drome racer 119	Prince of persia 239		
Disney Magical Mirror 119	RAINBOW SIX 3 119		
Donkey konga PAK 239	Rally Championship 99		
F1 Career Challenge 79	RESIDENT EVIL 4 218		
Final Fantasy Crystal Cronicles189	Soul Calibur2 139		
Fifa World Cup 2002 109	Shark Tale (rybki z ferajny) 229		
Fifa 2003 79	Shreek 2 229		
Fifa 2004 79	Sims Bustin Out 79		
Fifa Street 185	Spiderman 49		
FIGHT NIGHT Round 2 179	Spiderman 2 the movie 229		
Harry Potter komnata tajem 79	Super Mario Sunshine 119		
Harry Potter Quidditche 79	Tony Hawks Underground 2 229		
ISS 3 139	UEFA Champions League 05 199		
LOTR Return of the King 79	Ty Tysmanian Tiger 99		
LOTR Third Age 189	Ty Tysmanian Tiger 2 79		
Luigi`s Mansion 129	UFC 119		
Mario Party 5 139	Zelda 139		
Medal of Honor Rising Sun 79	XMEN Wolverines Rev 119		
Medal of Honor Frontline 79			
Mercedes World Racing 179			
Metal Gear Solid TS 249			

GRY GBA

Aggressive Inline 99,9	Next Generation Tenis 99,9	
Batman Vegeance 119,9	NFS Underground 129,9	
Breath of Fire 99,9	Pinball Challenge 99,9	
Bond Everyth/nothing 119,9	PinkPanterPinkadelic 99,9	
Britney's Dance Beat 69,9	Pokemon Rubby 199,9	
Castlevania 159,9	Pokemon Sapphire 199,9	
Chessmaster 99,9	Pokemon Fire Red 229,9	
Driven 99,9	Pokemon LeafGreen 229,9	
Duken Nuken 99,9	PRINCE OF PERSIA 99,9	
Extreme Ghostbusters 99,9	ScoobyDoo Mystery Mayhem 99,9	
Final Fantasy Tactics 199,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9	
GOLDEN SUN LOST AGE 189,0	Sum of all Fears 69,9	
Gremlins 99,9	Super Mario 189,9	
Hugo Bukkazoom 169,9	SWORD OF MANA 169,9	
Jazz JackRabbit 149,9	Tarzan 129,9	
Lego island 2 99,9	Terminator 3 99,9	
Lost Vikings 99,9	The Scorpion King 169,9	
Medal of Honor Infiltr 119,9	Rainbow Six 169,9	
Mega Man 2 99,9	Turok Evolution 99,9	
Mortal Kombat DA 149,9	Wario Land 4 189,9	
Moto Racer 99,9	Zone of the enders 169,9	
Mummy Man 149,9	X Men Wolverine's Revenge 129,9	
NBA Jam 2002 99,9		

KONSOLE

K
dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim
GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 449,-

PS2 komplet+SingStar = 799,-
PS2 komplet+Getaway B.M.=799,-
PS2 komplet+Metal Slug 3=799,-

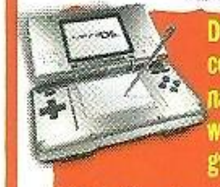
KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
WYBIERZ SWÓJ PAKIET
I SPYTAJ O AKTUALNĄ CENĘ

KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

CENA: 699,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
CENA: 199,-



DUAL SCREEN
cena oczywiście najlepsza 645,- zł w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,00
Project Rub / Feel the Magic	175,00
PGA Tour Golf 2005	139,00
Mr. Driller	175,00
Pokemon Dash	175,00
Polarium	139,00
The Urbz	139,00
Super Mario 64	175,00

wkrótce więcej gier !!!

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!!
a 2 karty kosztują tylko 169 zł
TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 119,-

FF 1+2 Origins 129,-

PS ONE – UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SĄ MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass 69,9	FIFA 2005 79,9	Legend of Dragon 4CD oem 99,9	Rugrats Studio Tour 49,9	Urban Chaos 139,9
Alone in the dark 99,9	Final Fantasy 1+2 129,9	Lego Racers 99,9	Shadowman 59,9	Victory Boxing 69,9
Baby Felix Tennis 39,9	Final Fantasy IV+V 119,9	Magical Tetris Challenge 99,9	Silent Bober 99,9	Winnie The Pooh 99,9
Barbie Race&Ride 99,9	Firebugs 119,9	Medal of Honor Underground 39,9	Sled Storm 99,9	Wipeout 99,9
Bond 007:	Formula 1 arcade 99,9	Medal of Honor + MOH Under 79,9	Smurfs 99,9	Worms 69,9
World is not enought 39,9	Formuła 1 '01 99,9	Micro Maniacs 69,9	Speed Freaks 69,9	Worms Pinball 99,9
Buster and The Beanstalk 99,9	Forsaken 129,9	Mike Tyson Boxing 99,9	Stuart Little 2 99,9	Xevoius 3D/G+ 89,9
California Surfing 59,9	G-Police 2:	NHL 2000 Live 59,9	Super Star Soccer Pro 99,9	
Cleopatra Fortune 69,9	Weapons of Justice 99,9	NFS Porsche+MototRacer 79,9	Syphon Filter II 2CD oem 99,9	Karta pamięci 1 szt. 19,9
Crisisbeat 69,9	Gungage 59,9	Need For Speed 5 Porsche 39,9	The Hoobs 99,9	Karta pamięci 3 szt. 45,9
Destrega 99,9	Harry Potter	One Piece Mansion 59,9	Theme Park World 49,9	Joypad 39,9
Driver2 99,9	Komnata Tajemnic 39,9	PGA European Tour Golf 69,9	Tiger Woods 99 69,9	Torba Playstation 69,9
Egypt II Heliopolis Prophecy 69,9	Harry Potter Kamień Filozof 39,9	Pipe Mania 3D 59,9	Time Crisis Project Titan 99,9	
Evo Space Adventure 39,9	In Cold Blood 2CD - oem 79,9	Puznic 49,9	TOCA 2 99,9	
Fade To Black 69,9	Kiss Pinball 69,9	Rapid Racer 69,9	Triple Play Baseball 2000 99,9	
FIFA 2004 69,9	Kurushi Final 119,9	Rugrats Search for Reptar 49,9	UM Jammer Lammy 99,9	

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innymi graczami.
Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 071-3537002 FAKSUJ: 071-3537010	od 10.00 do 21.00 071-3110358, 0601732888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul... Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

GALAKTYKA EXE DAK

DUAL SCREEN | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™

TWÓJ PRZECIWNIK
JEST GOTOWY NA WSZYSTKO.

TY MUSISZ BYĆ GOTOWY NA WIĘCEJ.

Designed by Ludifactory

MARZEC 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM

16+ www.pegi.info

PlayStation.2 NETWORK PLAY

XBOX LIVE

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell: Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
"2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.